Tot.128 神游DS中文游戏阵容全面公开！次世代光盘标准将会统一！

游戏机实用技术

TV GAME



初夏游戏狂欢节！

攻略研究大集合！

SCE神作续篇3连发！

狡狐大冒险3 侠盗荣誉

瑞奇 死锁

杰克X 赛车大战

前线狙击

新鬼武者 幻梦之晓

NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战

蝙蝠侠 开战时刻

24 THE GAME

梦幻之星 宇宙

古墓丽影 传奇

捉猴啦！3

滚滚吃豆

神话传说

狂城丽影

洛克人ZERO4

浪漫沙加 吟游者之歌

火焰之纹章 苍炎之轨迹

天外魔境III NAMIDA

翡翠帝国 中文版

WE8 网络对战版

战神/铁拳5

GAMEHALO

女忍 全程最速

旺达与巨像

分裂细胞3 迷你剧场

荒野兵器4 研究集锦

特别关注

即将改变世界的E3

E3展前瞻报道，本期始动！

本期赠品



超大尼娜海报 任天狗明信片 Gamehalo VCD

2005.6A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

JIUSHENG

THE NEXT GENERATION WILL YOU BE...

JIUSHENG 電玩誠聘論壇管理員

請相信自己，下個世代將屬于你！

TEL: (86)0755-82203785 FAX: (86)0755-82250016

::YOU SURE COOL::

-[詳情請訪問 www.jiusheng.net.cn 玩家天地查閱]-

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第128期 TV GAME半月刊 2005年6月A

COVER STAFF

封面用图：格兰蒂亚III

封面设计：孙玮

©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

©Character Illustration: YOU YOSHINARI

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。

适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

特稿

即将改变世界的E3！ …… 4

游戏情报站

神游DS中文游戏阵容全面公开 …… 8

次世代光盘标准将会统一 …… 8

全球最大的游戏连锁店诞生 …… 9

暑假三大作连环发售日确定 …… 10

林克终于有新衣服穿了 …… 10

新作短波 …… 12

前线狙击

新鬼武者 幻梦之晓 …… 18

杰克X：赛车大战 …… 20

瑞奇：死锁 …… 22

狡狐大冒险3：侠盗荣誉 …… 23

蝙蝠侠：开战时刻 …… 24

24：THE GAME …… 26

梦幻之星 宇宙 …… 28

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 …… 30

滚滚吃豆 …… 32

捉猴啦！3 …… 33

古墓丽影：传奇 …… 34

神话传说 …… 35





游戏立方

多边共享区 …… 39

问题小卖部 …… 41

名作殿堂 …… 42

邪魔院 …… 44

SOUL的秘密花园 …… 45

特快专递

任天狗 …… 46

攻略透解

狂城丽影 …… 48

浪漫沙加 吟游者之歌 …… 54

天外魔境III NAMIDA …… 60

翡翠帝国 …… 66

洛克人ZERO4 …… 71

研究中心

火焰之纹章 苍炎之轨迹 …… 76

铁拳5 …… 80

世界足球 胜利十一人8 网络对战版 …… 83

战神 …… 84

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏

PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品

PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

【人物】光田康典：1972年1月21日出生于日本山口县德山市，1992年春加入Square。光田康典参与音乐制作的第一款游戏是《半熟英雄》，1994年参与《超时空之钥》的音乐创作从而一举成名，后来因为创作了《异度装甲》的音乐而踏入事业巅峰，同一年（1998年7月）离开了Square。

【游戏】《Madden NFL》：堪称美国的国民级游戏，每年1款新作，每作销量在500万套以上。第一作诞生于1988年，原名为《John Madden NFL》。游戏邀请知名橄榄球评论员约翰·麦登（John Madden）加盟，作为游戏开发顾问兼形象代言人。1993年开始更名为《Madden NFL》。

【术语】UMD：全称为Universal Media Disc（通用媒体碟），是由索尼制定的用于便携式多媒体设备的光碟格式标准，直径为6cm，采用双层构造，标准容量为1.8GB，采取保护外壳的匣式设计。

【公司】Maxis：1986年由Will Wright与Jeff Braun合作成立于美国奥克兰市，1989年推出了第一款游戏《模拟城市》。1997年由于陷入财务困境而被EA以1.25亿美元收购。2000年推出了《模拟人生》，目前该系列销量已达4500万套。2004年初，Maxis迁入EA总部园区。

每期固定栏目

新作发售表……14
近期即将发售的游戏列表

排行榜……16
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼……36
新近发售游戏的权威评价

火热秘技……85
最快速、最实用的秘技火热呈上

游戏动漫园……86
游戏与动漫画的互动

电子竞技场……89
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

自由谈……92
让读者玩友在此畅所欲言

游风艺苑……94
拿起画笔，描绘你自己的游戏

互动信箱……96
一起办好属于大家的游戏杂志

读编往来……97
读者与编辑的轻松交流

小编寄语……100
倾听小编们的生活感悟

游戏光碟 Gamehal 本期光盘内容

01 旺达与巨像 …… 02：42
02 分裂细胞3 迷你剧场 …… 07：04
03 铁拳5 喧哗流连技欣赏 …… 04：34
04 Kelvin 杀手锏！女忍 全程最速 …… 17：14
05 荒野兵器4 研究集锦 …… 07：46
06 游戏动漫园 …… 09：52
07 电影前线 …… 08：56
08 ENDING SONG …… 03：32



小提示：杂志内文中有 游戏光碟 Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下：

GBA

洛克人 ZERO4 …… 37 71

NDS

超级马里奥 64DS …… 85
滚滚吃豆 …… 32
狂热噗哟噗哟 …… 85
任天狗 …… 36 46
异色代码 双重记忆 …… 85

NGC

蝙蝠侠：开战时刻 …… 24
火焰之纹章 苍炎之轨迹 …… 36 76

PS2

24：THE GAME …… 26
FF VS. DQ in 富豪街 特别版 …… 85
NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战 …… 30
彩京射击合集 Vol.3 太阳表决 & 龙之光辉 …… 85
蝙蝠侠：开战时刻 …… 24
古墓丽影：传奇 …… 34
荒野兵器4 …… 85
狡狐大冒险3：侠盗荣誉 …… 23
杰克X：赛车大战 …… 20
浪漫沙加 吟游者之歌 …… 36 54
狂城丽影 …… 37 48
梦幻之星 宇宙 …… 28
瑞奇：死锁 …… 22
神话传说 …… 35
世界足球 胜利十一人8 网络对战版 …… 83
天外魔境III NAMIDA …… 37 60
铁拳5 …… 80
脱狱潜龙 II …… 37
新鬼武者 幻梦之晓 …… 18
战神 …… 84
捉猴啦！3 …… 33

PSP

恶魔先生 复活 …… 12
恶魔战士编年史 混沌之塔 …… 85
机密武装 …… 13
冒险人 …… 12
模拟人生2 …… 12
脱狱潜龙：清算 …… 13
真·三国无双 …… 85

Xbox

蝙蝠侠：开战时刻 …… 24
翡翠帝国 …… 37 66
古墓丽影：传奇 …… 34
虚幻锦标赛2：联德瑞的冲突 …… 36

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王峰 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李昌奇 黎振基 刘声凌 钱维量 吴渝 许清俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年6月1日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

即将改变世界的E3！

E3展前瞻报道

特稿 Special Article

一年一度全球最大规模的电子游戏展会E3展(Electronic Entertainment Exposition，E3 EXPO)即将于5月18～20日举行，这是第十一届E3。

去年的E3，也就是E3 2004，焦点就是未来掌机大战的前哨战，我们见识到了掌机游戏史上前所未有的进化！如果说E3 2004是掌机大战的战场，那么E3 2005就是次世代家用游戏机大战的第一战场，即将改变游戏界，改变整个世界未来的家用机游戏新形态都将在本届E3上一同宣布——包括索尼的PS3、微软的Xbox2以及任天堂的"革命"！在E3的历史上，从来没有哪一次会像本届E3一样，三大未来主机都选择在E3上作初次的公开！

除了三大主机之外，未来主机平台上的超大作也很值得我们期待的，比如E3上是不是会有《潜龙谍影4》、《生化危机5》这样的超大作公布？而《最终幻想XII》自去年E3展出试玩版之后，就一直极为低调，那么这次E3我们是不是会看到《最终幻想XII》的全新形态？才发售不久的两大掌机PSP与NDS今年内将会有什么新的发展呢，相信这些在E3上我们都可以找到答案。

E3就是全球所有玩家的狂欢节，E3实在太让我们期待了，在此，让我们一同华丽地进入"E3展前瞻报道"吧，E3的报道已经由此正式开始了！

注：以下看点分析中涉及的游戏名单并非游戏商的最终展出游戏阵容，部分名单经过节选。

文 星夜 & SOUL 编 SOUL

■索尼看点

索尼新闻发布会　2005年5月16日标准太平洋时间15点

按照以往的惯例，索尼的新闻发布会应该是在E3展前一天召开，并且时间是在微软和任天堂之后。不过今年索尼一反常态，将于E3展前2天的下午3点在加州Culver市的索尼电影总部召开新闻发布会，届时PS3将会掀开神秘面纱！

目前索尼对于PS3的态度异常低调，原来曾计划在4月内公布PS3，但最后还是取消了，公布时间改为和其他两台主机一样的E3。倒是PS3主芯片CELL处理器的消息从未间断。4月20～22日在日本横滨举办的"COOL Chips VIII"上，东芝与IBM公布了他们各自基于CELL研发的最新技术。东芝展示了用单个CELL芯片同时执行48个SDTV(标准电视)画质的MPEG-2串流即时解码播放的惊人效果。从演示效果来看，CELL对影音媒体的解码运算能力约可达到PS2 EE处理器的10倍，可以轻松满足PS3所采用的H.264/AVC等高级影像压缩方式所需的庞大解码运算量要求。IBM方面则展示了改良版的第2代CELL芯片，其强化之处在于将原来的每周期1个指令分配改为2个指令，而芯片内的半导体数量从2.34亿个增加到了2.5亿个。CELL的相关产品尚未上市，其自身规格却已经在不断进化中，显示了这款次世代处理器强劲的拓展性能。

根据目前广泛流传的消息显示，PS3的性能可能是Xbox360的1.5倍，甚至有传闻指出，一些游戏软件大厂因为PS3的性能强大而决定把原定的Xbox360游戏开发计划移至PS3。不过今年E3展索尼重点展示的可能并非PS3的性能。索尼网络娱乐(SOE)的总裁John Smedley在Game & Mobile论坛上透露了PS3未来的发展战略：在今年的GDC大会上，微软提出的"网络集市"的概念让众多游戏厂商都产生了浓厚的兴趣，而据Smedley介绍，PS3也将会有类似的网络微型交易服务，让玩家在网络上购买游戏内的新内容，例如新服装、道具等。游戏主机网络化是大势所趋，这是目前所有游戏厂商的共识，而索尼所构造的网络化更是将会覆盖到生活的方方面面。据Smedley透露，他们目前正在打造横跨PS3、PSP、PC和手机平台的"通用型"网络游戏！4种版本的游戏是一个统一的整体，人物数据记录可以通用，甚至可以接入同一个网络。举个简单的例子，假如有一款网络版《最终幻想XIII》，你玩的是PSP低画质版，你朋友玩的是PS3高画质版，你们可以在同一个世界中组队冒险。如果你的PSP没有带在身边，还可以用手机版来进行道具整理，或者玩迷你游戏。



▲CELL芯片让PS3性能强于其他同类任何主机。

■任天堂看点

任天堂新闻发布会　2005年5月17日标准太平洋时间9点

目前已知在本届E3展任天堂至少有两大看点，其一为新主机"革命"的展出，其二为NGC超大作《塞尔达传说》的试玩版。

"革命"在E3肯定会有相关内容展出，不过具体会展出哪些内容目前仍是一个谜。表面上看，媒体对于PS3和Xbox360广泛炒作，而任天堂却遭到冷落，实际上这在很大程度上是任天堂的刻意安排。任天堂社长岩田聪曾经表示，他们不想太早公开"革命"的控制器，因为他担心其惊人创意会过早被竞争对手所抄袭。因此对于他们的下一代主机，任天堂方面的消息封锁非常严密。不过仍然有消息指出，"革命"将会采用带有触摸屏的控制器。联想到已经确认的NDS与"革命"的互动性，"触摸屏式控制器"的可能性还是相当高的。

出于"创意被抄袭"的担忧，任天堂在今年的E3展上可能不会展出"革命"的实机和控制器，不过肯定会有类似技术演示DEMO之类的资料。任天堂公关部主管丰田宪表示，他们正在考虑在E3上展示的是实机、影像还是宣传概念。目前看来以只是宣传概念的可能性比较高。

"革命"的特点除了另类的操作方式外，还有一点值得关注的就是其无线网络功能。目前任天堂已经与Broadcom公司签约，由这家顶尖无线网络技术公司提供"革命"的无线通讯技术。Broadcom公司的BroadRange技术据称可以将WI-FI通信距离提升59%。而该技术在"革命"上的应用除了可使其具备无线网络接入功能外，另外一个实际意义就是与NDS的无线互动。

NGC《塞尔达传说》的展出将会是任天堂的重头，据制作人青沼英二透露，本作将会展出3个试玩版。第一个试玩片断是让玩家熟悉游戏操作的教学关卡；第二个试玩片断演示本作丰富的迷你游戏；最后一个试玩版演示本作全新登场的骑马战系统。

游戏名	对应平台	类型
超级大战争DS	NDS	SLG
动物之森DS	NDS	SLG
与马里奥一起DDR	NGC	MUG
灵魂战士	NGC	FPS
马里奥赛车DS	NDS	RAC
银河战士PRIME：初猎	NDS	FPS
超级马里奥兄弟新作	NDS	ACT
塞尔达传说	NGC	A・RPG

www.plumbook.cn

■微软看点

微软新闻发布会　2005年5月16日太平洋标准时间18点整

进入4月份以来，有关Xbox2的消息开始大规模铺开，几乎每隔几天都会有Xbox2的相关消息传出。根据目前流传最广的说法，Xbox2的正式定名为Xbox360，有关该主机的造型，目前又有两个流传甚广的版本，一张照片据说是在微软内部演示的时候拍摄的，还有一张据说是泄露出来的Xbox360最终设计图。

在有关Xbox360的相关传闻中，一个主要消息来源便是Ourcolony.net，这个网站据说是微软为Xbox360的发布而准备的，目前正在朝5月12日的MTV电视台Xbox2全球独家报道倒计时中。这家网站陆陆续续发布了一些神秘图片。包括一张法拉力360的CG图以及一张记忆卡图片。

在上期的报道中，我们就已经得知Xbox360将会在MTV电视台上的“MTV Presents: The Next-Generation Xbox Revealed”特别节目上率先公开，如今又有新消息传出，由于全球各地的时差问题，长达半个小时的Xbox360公布节目在有些国家是5月13日播出的，比如日本地区就是5月13日中午11点30分，而和其他地区有所不同的是，日本地区微软将会于5月13日11点30分，也就是Xbox360在电视上首度亮相的同时，在东京举行名为“次世代Xbox PREVIEW”的发表会，这个发表会最令人期待的就是：坂口博信将会同时公布MistWalker公司为Xbox360开发的RPG！

尽管Xbox360会在5月12日于MTV率先公布，但微软的J Allard在接受媒体访问的时候曾经暗示还是会将更多“猛料”留给E3。按照微软对于下一代主机的市场定位分析，MTV上公开的Xbox360初步资料应该是注重对于“新生活方式”的宣传，简单的说就是介绍Xbox360的全新概念。而主机的具体技术细节相信要等到E3才会正式公开。今年的游戏开发者大会上，微软提出了“高清时代”(HD-ERA)的新概念，为了充分展示次世代主机的超高画质，微软将会在其E3摊位上全部采用HDTV来展出Xbox360的画面效果，而且微软方面也将强制所有加盟Xbox360的厂商必须用HDTV演示该平台上的游戏。微软在E3展上将会有200多个试玩机，至于其中会不会有Xbox360的试玩机目前尚不明确。


▲Xbox360主机的侧面照片。


▲在Ourcolony.net站上可以看到的电源键图案。


▲Xbox360主机的另一张侧面照片。


▲Ourcolony.net所放出的记忆卡照片。


▲之前在网上流传的无线手柄照片。



▲在MTV的广告最后出现的Xbox新LOGO。

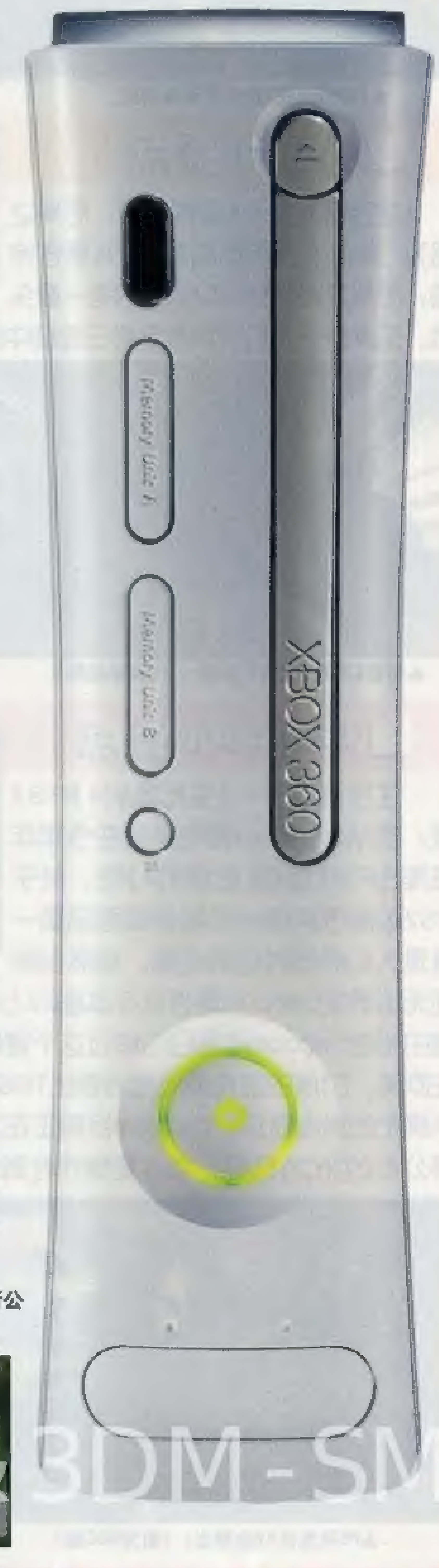

▲之前在网上流传的主机照片。

微软Xbox360可以说是山雨欲来风满楼，小道消息一条接一条，各大厂商对其的呼声也一浪高过一浪。根据微软发布的新闻稿显示，目前全球多数顶尖游戏公司都已尽数加盟Xbox360。日本方面的支持，按照冈本吉起的话说就是“足以令整个游戏业震惊”！4月25日，来自美国媒体较为可靠的消息显示，在微软的规划中，Xbox360的首发软件预计将会有15～20款，发售之后的两三周内将会维持至少每周5～10款的速度推出对应游戏，目标是在3个星期内推出40款游戏。据传闻，Xbox360的首发游戏应该将会包括以下作品：

《光环2.5》
《完美黑暗Zero》
《哥谭赛车计划3》
《Test Drive》新作
《极品飞车 地下狂飚3》
《火爆狂飚》新作
Namco某赛车游戏新作

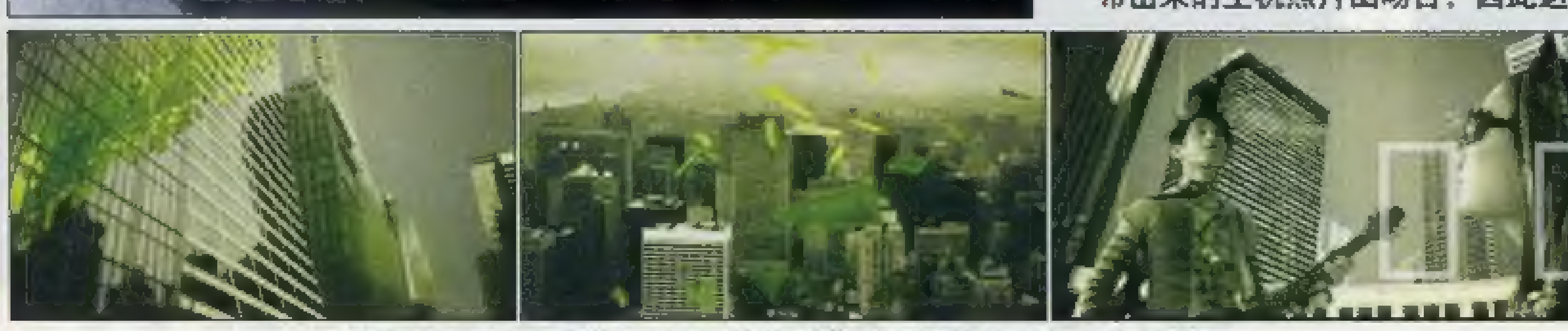
在这7款游戏中，最让人意外的当数“Namco某赛车游戏”新作，这里暗指的显然正是《山脊赛车》的新作。按照以往的惯例，“《山脊赛车》系列”新作一直都是为PS家族的新主机保驾护航的，如果Xbox360的首发新作中有该系列作品，是否意味着索尼的老盟友Namco要转投微软的怀抱呢？

根据全球顶尖金融公司高盛的预测，Xbox360将会在今年10月～11月期间发售，零售价应该是在249美元到299美元之间，并且高盛预计Xbox360应该会在年底之前出货300万台。根据他们的预计，PS3可能会在2006年第一季度于日本上市，2006年年中之前都不大可能在美国推出。



▶这就是目前所泄露出来的Xbox360主机CG图。其中多处与Ourcolony.net所公布出来的主机照片图吻合，因此这很可能就是真正的Xbox360主机CG图。


■这张法拉力360的CG图据说来自Xbox360版《哥谭赛车计划3》的游戏画面。


▲这是MTV为了宣传5月12日的特别节目而播放的电视广告的画面。


▲环形的图案，Xbox360的象征？

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

2K Games看点

游戏名	对应平台	类型
查理和巧克力工厂	NGC/GBA/PC/PS2/Xbox	ACT
NBA 2K6	PS2/Xbox	SPG
NHL 2K6	PS2/Xbox	SPG
英雄萨姆II	PC/Xbox	FPS
世界扑克巡回赛	平台未定	SPG

2K Games就是因发售"《横行霸道》系列"而迅速崛起的Take-Two所开创的一个游戏新品牌，虽然2K Games主攻运动游戏，但也会发行一些其他游戏，比如电影改编游戏《查理和巧克力工厂》，以及《英雄萨姆II》等。而以前SEGA公司经营的"《2K》系列"运动游戏也正式转为2K Games旗下。

Activision看点

游戏名	对应平台	类型
使命的召唤新作	PS2/Xbox/NGC	FPS
神奇四侠	Xbox/PS2/NGC	ACT
电影梦工厂	PC/Xbox/PS2	SLG

注目游戏——《使命的召唤新作》：本作是去年推出的家用机版《使命的召唤：决胜时刻》的正统续作，与PC版《使命的召唤2》没有多大联系，本作预计于今年年底发售。


▲《神奇四侠》是电影改编游戏。


▲具有惊人创意的《电影梦工厂》。

Atari看点

游戏名	对应平台	类型
靛青之预言	PC/PS2/Xbox	AVG
Getting Up	PS2/Xbox	ACT
黑客帝国：尼奥之路	PS2/Xbox/PC	ACT

注目游戏——《黑客帝国：尼奥之路》：预定于今年年底发售的《黑客帝国：尼奥之路》是今年Atari的第一重头戏，玩家终于有机会扮演电影三部曲中的主角尼奥，亲自操纵那些经典片断。


▲希望《尼奥之路》不是另一个《身临距阵》。


▲《靛青之预言》是一款AVG。

Capcom看点

游戏名	对应平台	类型
绝对镇压：复仇之拳	PS2/Xbox	ACT
杀手7	PS2/NGC	ACT
逆转裁判	NDS	AVG
不宣而战	PS2/Xbox	ACT
新鬼武者：幻梦之晓	PS2	ACT

注目游戏——《生化危机4》PS2版：自从Capcom宣布将会在今年年底推出PS2版《生化危机4》后，关于PS2版能否实现NGC版的画面品质一直是人们热烈讨论的话题。虽然目前还无法确定Capcom是否会在本届E3上展出PS2版《生化危机4》，我们完全有理由相信Capcom不会白白错过这个宣传机会，毕竟《生化危机4》的主力市场在欧美，E3展的宣传效果绝对要比TGS大得多。另外据法国《PSW》杂志一则未确定的消息显示，Capcom目前正在为PS3开发《生化危机5》！如果E3上能够公布《生化危机5》，那才是爆炸性新闻啊。


▲PS2《生化4》会展出？（图为NGC版）


▲《新鬼武者》在E3上可以试玩吗？

EA看点

作为全球游戏软件界的老大，EA对于次世代平台游戏的投入也是最积极的，其以每天公布一幅次世代版《Madden NFL》图片的宣布方式也让人产生无比的期待之情。看看EA的展出游戏表，可以看出EA几乎所有的游戏都是跨平台的，显示其游戏软件业大哥大的做法。

注目游戏——次世代版《Madden NFL》：虽然在美国之外的地区影响力有限，但"《Madden NFL》系列"在美国国内的龙头地位勿庸置疑。近期"NFL Draft"电视节目中公开了次世代版《Madden NFL》新作的惊人画面，显示了EA雄厚的次世代游戏开发实力。

游戏名	对应平台	类型
黄金眼：侠盗特工	NDS	FPS
哈利·波特与火焰杯	NDS/NGC/GBA/PC/PS2/PSP/Xbox	ACT
007：来自俄罗斯的爱情	NGC/PS2/Xbox	ACT
Madden NFL 2006	NGC/PC/PS2/PSP/Xbox	SPG
荣誉勋章：欧洲袭击	NGC/PS2/Xbox	FPS
云斯顿赛车2006	NGC/PC/PS2/Xbox	RAC
极品飞车：头号通缉	NGC/NDS/GBA/PC/PS2/PSP/Xbox	RAC
NCAA Football 2006	NGC/PS2/Xbox	SPG

游戏名	对应平台	类型
蝙蝠侠：开战时刻	NGC/GBA/PS2/Xbox	ACT
战地2：现代战争	PS2/Xbox	SLG
火爆狂飙：复仇	PS2/Xbox	RAC
教父	PC/PS2/PSP/Xbox/次世代机	ACT
Marvel复仇女神	NGC/PS2/PSP/Xbox	FTG
模拟人生2	NDS/NGC/GBA/PS2/PSP/Xbox	SLG


▲肖恩·康纳利出演新《007》！


▲主角不断成长的《哈利·波特与火焰杯》。



▲EA所公布的次世代版《Madden NFL》实际游戏画面！（注意，不是CG动画！）

Eidos看点

游戏名	对应平台	类型
25 to Life	PC/PS2/Xbox	ACT
盟军敢死队 打击力量	PC/PS2/Xbox	FPS
杀手47：酬金	PC/PS2/Xbox	ACT
古墓丽影：传奇	PC/PS2/Xbox	ACT

注目游戏——《古墓丽影：传奇》：《古墓丽影：传奇》肩负着重振"《古墓丽影》系列"的使命，通过回归本源的设计理念希望重新抓住玩家的心，能否摆脱前作《古墓丽影 黑暗天使》失败的阴影，还要看看今年E3展的试玩版后再做评测。另外，《盟军敢死队》的最新作《打击力量》可是一款FPS哦。


▲《杀手47》是Eidos的另一张王牌。


▲《盟军敢死队 打击力量》是一款FPS。

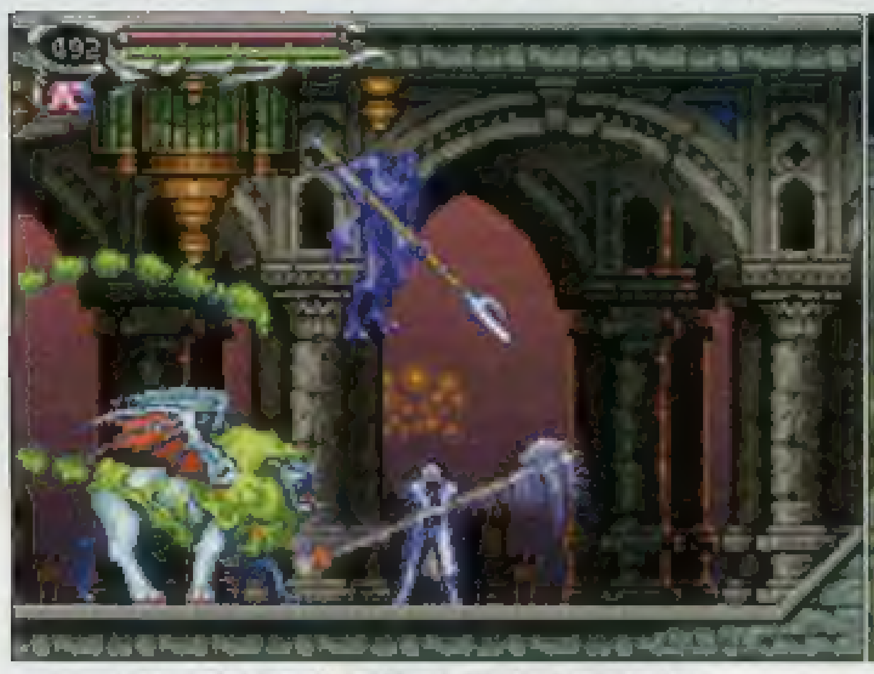
&3DM-SM
www.plumbook.cn

Konami看点

游戏名	对应平台	类型
恶魔城DS	NDS	ACT
恶魔城 暗黑的诅咒	PS2	ACT
机密武装	PSP	FPS
小死神	PSP	ACT

曾是日本游戏软件之王的Konami这几年的发展并不是非常顺利，但仍是实力雄厚，这份出展名单并不是最终名单，只是目前已经确定的出展名单。

注目游戏——《潜龙谍影4》：来自美国游戏杂志《EGM》的消息称，Konami将会在本届E3展上公布《潜龙谍影4》，而且对应平台将会是PS3！不过目前Konami官方并未对此表态。



▲《恶魔城DS》仍将采用2D表现手法。



▲全新的PS2《恶魔城》令人期待！

Majesco看点

注目游戏——《黑暗》：之前曾在"游戏情报站"栏目中报道过，《黑暗》是一部改编自美国漫画的次世代游戏。另外Majesco的PSP以及NDS上也有不少作品，而且都相当令人期待。

游戏名	对应平台	类型
救世主觉醒	PC/Xbox	ACT
救世主之影	PSP	ACT
Aeon Flux	PS2/Xbox	ACT
ATV: Quad Frenzy	NDS	RAC
吸血莱恩	PSP	ACT

游戏名	对应平台	类型
黑暗	次世代	ACT
感染	PSP	ACT
大白鲨：释放	PS2/Xbox	ACT
纳米漂移	NDS	STG



▲《纳米漂移》是非常爽快的射击游戏。



▲《救世主之影》具有媲美当前家用机的画面素质。

Midway看点

游戏名	对应平台	类型
Blitz: The League	PS2/Xbox	SPG
恐慎与尊重	PS2/Xbox	ACT
刚雷传说 七大悲痛	PS2/Xbox	A·RPG

游戏名	对应平台	类型
L.A. Rush	PS2/Xbox	RAC
致命格斗：少林武僧	PS2/Xbox	ACT
受难：Ties That Bind	PC/PS2/Xbox	ACT

Namco看点

注目游戏——Xbox360版《山脊赛车》新作：Namco的"《山脊赛车》系列"新作一直都是用来展示PS家族新主机性能的法宝，不过今年的《山脊赛车》新作据说将会在Xbox360上推出，其真实性我们无法判断，不过可以肯定的是：《山脊赛车》的次世代版肯定会公布。

游戏名	对应平台	类型
脱狱潜龙：清算	PSP	ACT
卡通赛车	GBA	RAC
摩托GP4	PS2	RAC
吃豆人世界3	PS2/Xbox/NGC/PSP	ACT
幕府武士	NDS	SLG
灵魂能力III	PS2	FTG
神话传说	PS2	RPG



▲《吃豆人世界3》将全平台出击。



▲《灵魂能力III》被PS2独占有些令人意外。

SEGA看点

游戏名	对应平台	类型
死刑犯	次世代	ACT
梦幻之星 宇宙	PS2/PC	A·RPG
刺猬阴影	PS2/Xbox/NGC	ACT
斯巴达：全面勇士	PS2/Xbox	ACT

注目游戏——《梦幻之星 宇宙》：去年E3展世嘉(SEGA)口口声声要"造成轰动"的新产品结果竟是《梦幻之星 宇宙》，虽然没有人们想象的那么震撼，不过单机模式以及网络模式兼而修之的《梦幻之星 宇宙》确实当之无愧是今年世嘉最令人期待的游戏之一。另外对应次世代平台的《死刑犯》也终于要在E3上亮相了。



▲《梦幻之星 宇宙》将承载SEGA新的希望。



▲《死刑犯》是一款恐怖冒险游戏。

Square Enix看点

游戏名	对应平台	类型
最终幻想VII：再临之子	CG影像	
最终幻想VII 地狱犬的挽歌	PS2	ACT
勇者斗恶龙VIII(美版)	PS2	RPG
钢之炼金术师2	PS2	ACT
前线任务Online	PS2/PC	SLG
最终幻想II	手机	RPG
最终幻想VII 滑雪板	手机	SPG
前线任务2089	手机	SLG
Hexcite Fusion	手机	PUZ
武藏传 便携武士	手机	ACT

Square Enix展前发布会
5月16日

注目游戏——《最终幻想XII》：《最终幻想XII》是《FF》历史上少有的跳票超长时间的游戏，这其中除了有游戏制作的原因外，财务计划上的安排相信也是很重要的原因，毕竟同一财年推出《FF》和《DQ》是不大现实的。《最终幻想XII》开发至今已经有将近4年的时间了，这是系列历史上开发周期最长的一部作品，相信在本届E3展上应该可以看到一个接近完成状态的《最终幻想XII》了。此外，Square Enix在临近PSP发售之时才公布的PSP游戏《最终幻想VII 危机之源》究竟会不会在E3上公布？这也是令人期待的。



▲据悉《地狱犬之挽歌》会在美国率先上市。



▲《最终幻想XII》也该解除"潜水"状态了。

Ubisoft看点

游戏名	对应平台	类型
187 Ride or Die	PS2/Xbox	RAC
美国军队：士兵的成长	PS2/Xbox	FPS
AND 1 Streetball	PS2	SPG
炽天使：二战中队	Xbox	ACT
战火兄弟连：	PC/Xbox	FPS
30高地之路 新篇章		
孤岛惊魂 本能	Xbox	FPS
金刚	PS2/Xbox/次世代	ACT
波斯王子3	PS2/Xbox	ACT
幽灵侦察团3	次世代主机	ACT
彩虹六号：Lockdown	PS2/Xbox	FPS



▲《孤岛惊魂 本能》开发时间已经相当长了。

注目游戏——《分裂细胞4》：今年育碧的游戏阵容是该公司自成立以来最为强大的，并且育碧方面也已经放话说今年将会"撼动E3展"。目前确定的展出阵容中，《波斯王子3》、《金刚》、《孤岛惊魂 本能》以及《幽灵侦察团3》个个都是极具分量的作品。不过育碧要想真正"撼动E3"展，恐怕还有一款游戏是不可或缺的，那就是由上海育碧开发的《分裂细胞4》，该作去年年中就已经投入初步研究阶段，如今相信已经足可以用来展示上海育碧强劲实力的开发成果。(去年的《分裂细胞3》是E3展最大赢家之一)。

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL 星夜

神游DS中文游戏阵容全面公开

特报 神游DS兼容全球所有地区DS游戏！价格也初步透露！

经过本刊多次报道的iQue DS现在已经成为了玩家关注的焦点，自上期报道iQue DS将在今年的ChinaJoy上全面亮相之后，本刊又通过可靠渠道了解到更加详细的信息。首先，本次iQue DS并不像之前小神游SP那样只将原型号的GBA SP简简单单地换个铭牌，而是从机器内部核心对其进行改造，例如神游将为iQue DS增加中文内核，还将为其加大内存！以使主机能够高效率运行中文行货游戏与一些DS扩展应用软件；其次，对于玩家非常关心的售价方面，神游方面已经达成了“iQue DS成功的关键将取决于DS软件上的收益”的意向，所以iQue DS的售价将非常符合中国国情，有消息称将在1500元上下；而有关iQue DS软件兼容性方面的问题，最终的结果正如大家猜想的一样，**iQue DS将是目前全球惟一通吃所有地区软件的主机版本！**并为了防止水货冲击及软件回流等问题，**iQue DS专用的中文游戏及应用软件已确定只能运行于iQue DS上**。除在中国大陆发售的iQue DS外，全球其他版本主机均不能识别，同时在中国大陆推出的DS免费无线下载服务也只对应iQue DS！

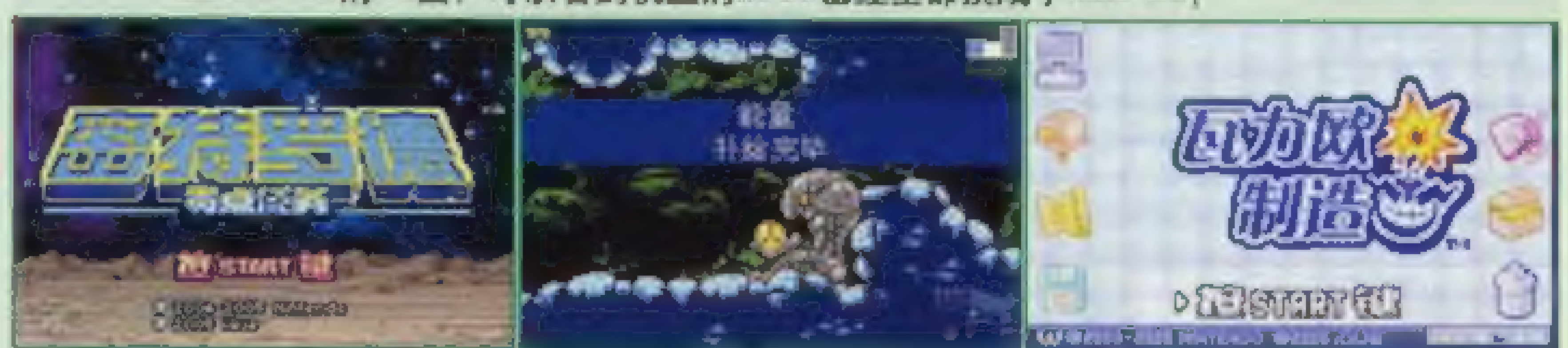
最后，对于玩家最为关心的游戏软件方面，本刊通过各种渠道，从ChinaJoy组委会方面获取的神游提交的即将在本次展会上展出的游戏软件列表豪华得令人瞠目结舌！在这份列表中，不但包括部分刚刚在日本发售的最新软件，而且还将是完全中文化的版本！由此证明神游之前提及的“iQue DS即将发动软件攻势”不是一句空话！此外全新的小神游GBA(SP)中文软件阵容也是非常令人期待的。

GBA中文软件阵容	DS中文软件阵容
瓦力欧制造	摸摸瓦力欧
转转瓦力欧	直感一笔
密特罗德—零点任务	马力欧64 DS
耀西岛	大合奏—乐队兄弟
超级马力欧世界	山脊赛车DS
星之卡比——梦幻大陆	iQue狗狗
马力欧卡丁车——超级赛道	密特罗德—初猎
超级战争	电子浮游生物
黄金太阳——遗忘的岁月	摸摸卡比
火焰纹章——烈火之剑	耀西岛—Touch!
转转棒	

众所周知前段时间任天堂与百事在日本如火如荼地开展了“PEPSI GET DS!”活动，特制的1000台“百事特别色DS”也成了年轻人中的抢手货。现在据本刊最新消息，神游市场部高层与百事中国品牌部高管近日进行了会晤，并达成了分阶段深入合作的意向。据悉，双方的首次亲密接触将从ChinaJoy电游竞技(CGT)开始，此次赛事将延续3个月之久，最终落幕于ChinaJoy展会。神游作为“惟一官方合作伙伴”全程赞助了赛事，而百事方面则将以“iQue专场惟一指定饮料”的身分，为所有报名iQue项目的选手免费提供七喜柠檬味汽水作为鼓励。



▲iQue DS的CG图，可以看到机上的LOGO已经全部换成了iQue DS！



▲目前公开的两款神游GBA中文游戏的画面，全中文的游戏环境真的是非常具有亲切感啊！

同时据消息灵通人士透露，双方还计划举办一个暂名为“TOUCH！一点就通游戏挑战赛”的活动，平台为iQue DS，目前此活动还未正式公布，还是请读者们留意iQue官网吧！

而本刊之前报道的2005 ChinaJoy电视游戏大赛开幕引起了广大玩家的关注，本次赛事的报名从4月1日起正式在上海、北京、广州、成都4大城市全面展开。据组委会第一周的报名统计表明，各地游戏玩家反应强烈，各报名点现场报名人数已达数百人，组织方的咨询热线也已经被打爆。对于火爆的报名情况，组委会紧急磋商对策，已决定于4月15日起，在CGT官方网站开通“网上报名”(http://game.pchome.net/cgt/join.htm)，同时延长报名时间至5月20日。由于各地赛区都有一定的选手配额，小编在此也提醒所有想要参加本次赛事的玩家及早报名，以免因额满截止而无缘参加。同时，为了答谢玩家的支持，神游特意与网易合作推出了配套有奖报名活动“iQue PARTY送送送”(http://gameweb.163.com/2005/zt/iQue_Party/index.html)，所有报名CGT iQue项目的玩家将有很大机会得到神游提供的iQue SP。

次世代光盘标准将会统一

硬件 索尼与东芝展开谈判欲制定次世代光碟统一格式

4月中旬，索尼方面正式向媒体透露，他们愿意在次世代光碟媒体的竞争中主动与竞争对手议和，希望能够融合蓝光光碟和HD-DVD，创造规格统一的次世代光碟格式。索尼方面的发言人表示，他们是在广泛接受了消费者的意见之后，做出以上决定的。对于索尼的主动议和声明，作为HD-DVD阵营领袖的东芝公司很快给予答复。4月21日，东芝与索尼联合宣布将会对融合蓝光光碟和HD-DVD的可能性进行谈判，并且预计将于近期达成初步协议。

据《日经新闻》报道，索尼和东芝方面实际上从今年2月开始就已经就双方合作的可能性问题进行非正式接触。索尼与松下于2002年2月制定了蓝光光盘标准，而东芝与NEC随之制定了HD-DVD标准。两大阵营在3年的时间里广泛发动其公关资源，拉拢全球各大IT和消费电子厂商的支持，其中HD-DVD以230多家消费电子、IT以及内容供应商的支持而稍处于领先优势。HD-DVD播放器和软件预计将于今年年底上市。HD-DVD的单层单面版本容量为15GB，而蓝光光碟的单层单面版本容量为25GB。在竞争过程中，两大阵营意识到市面上同时存在两种光碟格式标准无论对于消费者还是厂商都是巨大的资源浪费，并且不利于下一代影音播放器的普及，因此双方都有融合其光碟格式的意向。

www.plumbook.cn

韩国网游连PS2也不放过

借鉴《生化危机》？韩国N-LOG公开PS2《神秘之夜》

韩国在网络游戏方面的修为的确是相当高的，如今韩国网游也积极进军游戏机平台，除了次世代机以外，现在更连PS2也不放过了。日前，韩国游戏开发商N LOG Soft公司宣布将会在PS2上推出一款叫做《神秘之夜》(Mystic Nights)的网络生存恐怖AVG，从目前公布的情报来看，该作在各个方面都有很浓的《生化危机 逃出生天》的痕迹。本作预计于今年6月中旬发售。

《神秘之夜》以某个科学研究实验室为背景，讲述试验事故造成生物变异，而玩家的目标则是调查这起事故背后的真正原因，并且在限定时间内逃离实验室。

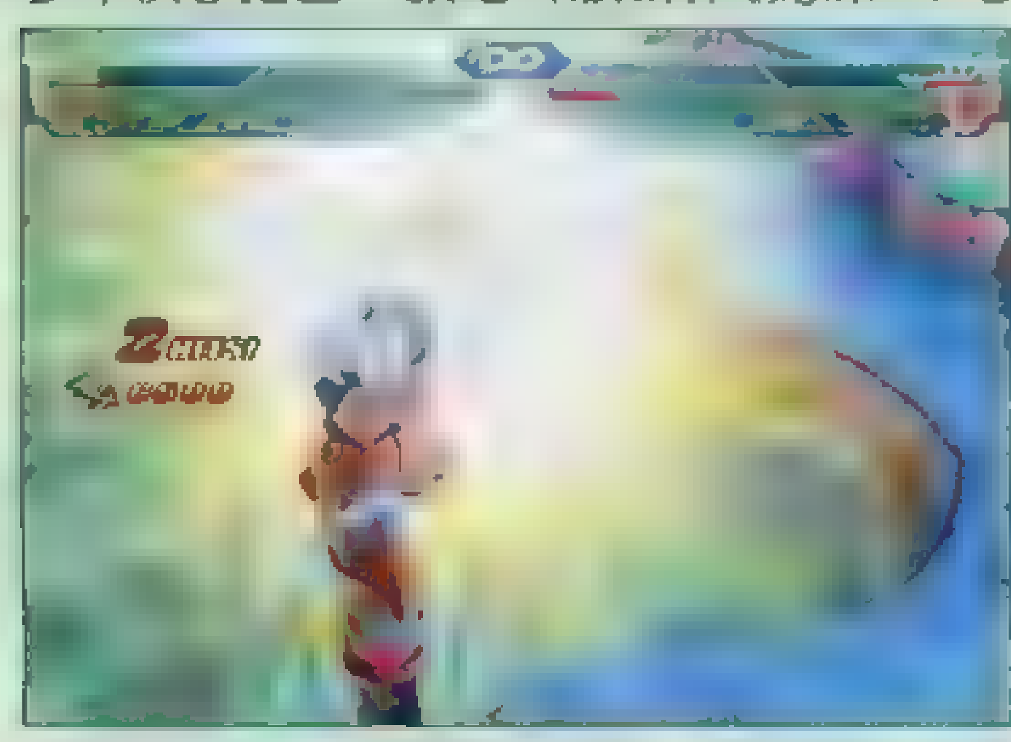




格斗《龙珠Z》目标1000万

《侍道》开发商接手格斗版《龙珠Z：引爆》

Bandai日前宣布其“《龙珠Z》系列”3款游戏全球销量已经突破835万套，目前《龙珠Z》依然火爆，为了进一步发挥其品牌影响力，Bandai宣布将会在今年秋季推出一款格斗版新作《龙珠Z：引爆》(Dragon Ball Z：Sparking！)。本作不再由前3作的开发组Dimps开发，而转为Spike公司开发。



Spike公司曾经开发了“《侍道》系列”以及NDS的创意之作《研修医 天堂独太》，而这款《龙珠Z：引爆》则是他们迄今为止接手的最大的游戏项目。Bandai希望本作全球销量能够达到250万套，并使得“《龙珠Z》系列”格斗游戏的销量突破1000万套！本作同样采用卡通渲染技术制作，玩家可以操作悟空、贝吉塔，以及《龙珠Z》电影版原创角色Janenva在内总共40多名人气角色，本作将会充分利用3D空间，让玩家体验到光速移动的刺激感，以及充满速度感的战斗。

全球最大的游戏连锁店诞生

美国GameStop及EB合并，全球分店3800多家，年营业额40亿美元！

美国规模最大的专业游戏零售集团GameStop宣布斥资14.4亿美元收购美国第二大游戏连锁店EB Games的母公司Electronic Boutique(EB)。这则消息公布后，EB股价飙升了29%，GameStop的股价则下跌了1.6%。

GameStop虽然是美国规模最大的游戏零售商，不过每年在游戏方面的销售额并没有沃尔玛多，沃尔玛凭借其深入美国各个角落的连锁店，不仅稳居全球零售业龙头地位，游戏方面的销售额也要比GameStop高。不过GameStop与EB合并后，年销售额预计将会达到40亿美元，由此成为全球规模最大的游戏零售集团，在美国国内拥有3200家分店，国外有600多家分店。



▲美国游戏连锁店EB

两家公司合并的主要原因是去年各自的经营业绩都没有达到预期，由于严重的主机缺货问题，两家公司的销售收入分别下降到18.4亿美元和19.8亿美元。

南梦宫获全球两大卡通形象版权

南梦宫将推出Hello Kitty及史努比相关游戏

4月21日，Namco(南梦宫)宣布其获得了全球两大知名卡通形象的游戏版权。首先是已故漫画大师Charles M. Schulz的代表作《花生》，这部作品诞生于1950年，在全球75个国家都有连载作品，并且被翻译为21种语言。该漫画中的经典形象“史努比”是全球最著名的卡通形象之一。Namco今后将会推出一系列《花生》相关的游戏作品。

Namco在宣布获得《花生》版权的同时，也公开了另外一个知名角色相关作品的消息。由XPEC Entertainment公司开发、Namco发行的《Hello Kitty Roller Rescue》将于今年8月发售，对应平台为NGC。本作共有20多个经典角色登场，是一款动作冒险游戏。

Namco近来接连购买了多个知名角色品牌的版权，目前已经拥有贝贝熊、大力水手、Hello Kitty、史努比等角色的游戏版发行权，照此看来，儿童市场将会是Namco的下一个开拓重点。





英国游戏型PDA降价100英镑

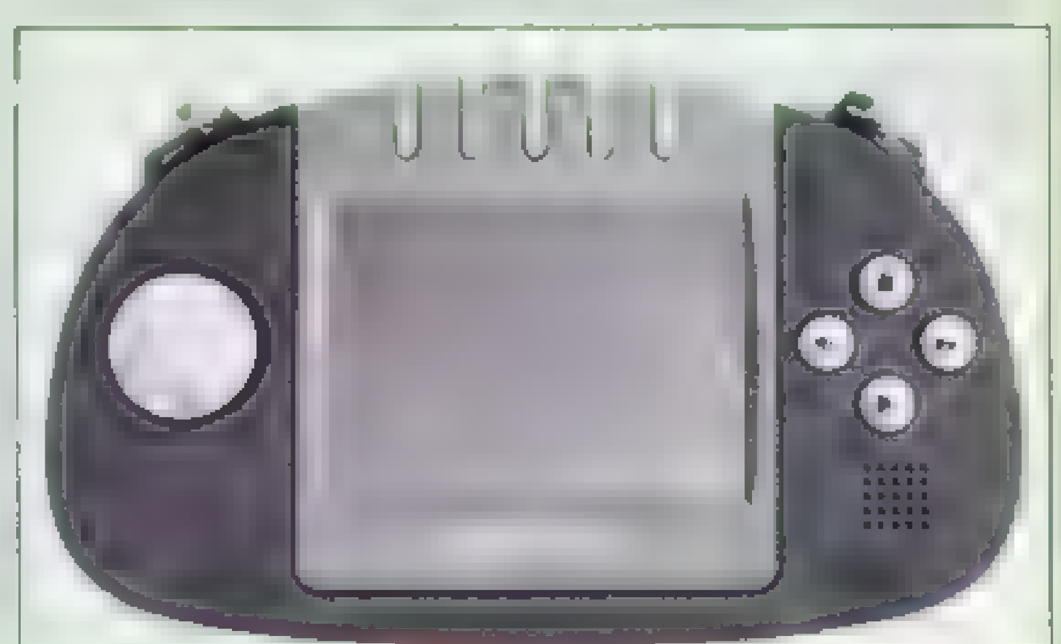
Gizmondo上市不久即大幅降价，缘自其新增广告服务

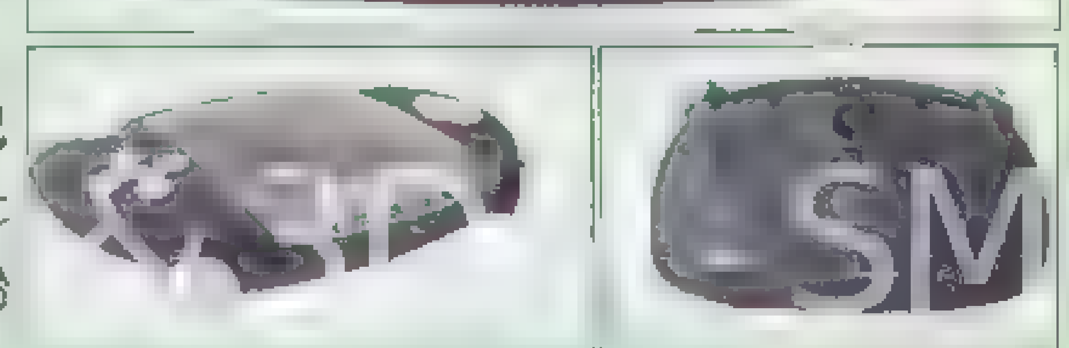


▲Gimondo在英国伦敦175 Regent大街的旗舰店。

游戏型PDA掌机Gizmondo在英国刚上市不久，Tiger Telematics就公布了一则令人振奋的消息：新版Gizmondo的价格将会从现在的229英镑下调到129英镑！新版Gizmondo将会推出两个版本，包括售价为129英镑的标准版和199英镑的超值套装。标准版包括主机、电池、充电器、耳机、USB连接线以及存有5英镑话费的SIM卡；而199英镑的超值套装在其基础之上增加了话筒、128MB的SD卡，其中预存有游戏、电影、音乐的DEMO，另外还有一款免费游戏《开拓者》以及一款具备GPS(全球定位系统)功能的游戏《Colors》。

这次Gizmondo如此大幅降价的主要原因，据猜测是其销售情况不尽人意。虽然官方并未公布该主机销量，根据市场调查机构的猜测，Gizmondo的销售情况并不理想，并且该主机只在部分加盟店销售，流通渠道过于狭窄。Gizmondo的价格降幅如此之大，还有一个重要原因则是广告服务“Smart Adds”的加入，使得硬件商可以获得广告商的赞助。价格低廉的新版Gizmondo预装有“Smart Adds”广告服务，用户每天至少会收到3条广告，Smart Adds公司将会通过用户注册资料中填写的兴趣爱好提供相应的广告信息，其中也会包括很多使用的低价促销信息，这些广告通过视频的方式发送给用户。这些广告消息绝对不会打扰玩家游戏的兴致，只有主机处于主菜单画面的时候才会弹出这些广告。



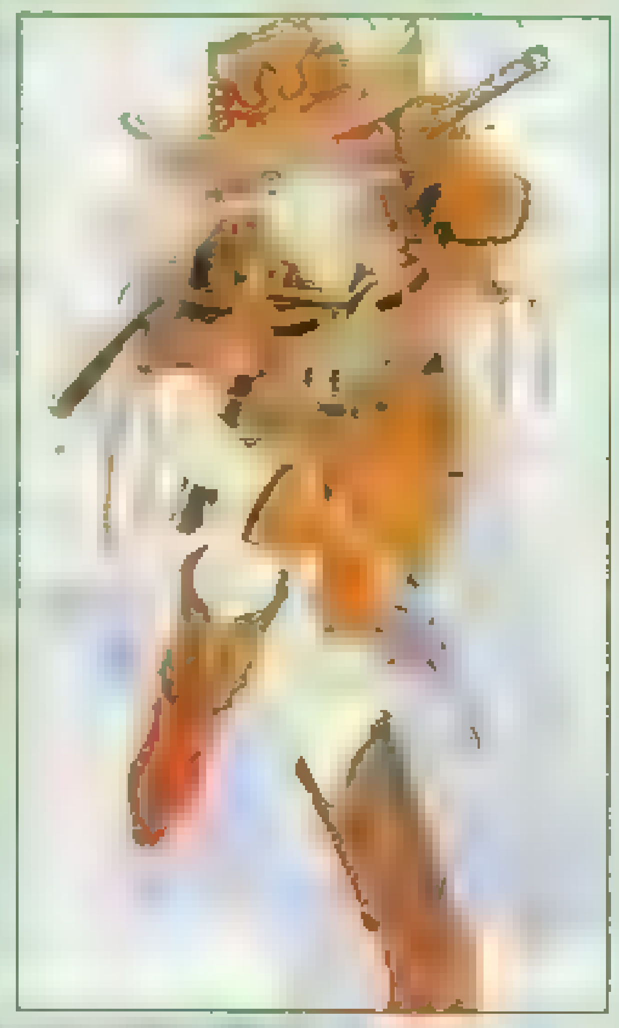


这两个版本Gizmondo已于4月22日发售，而Smart Adds的服务将于5月2日开始全面推出。

www.plumbook.cn

暑假三大作连环发售日确定

《源氏》、《第三次机战α》、《樱大战V》发售日确定!



距离暑假还有两个月，各游戏厂商为备战暑假，也纷纷确定了暑假期间的游戏阵容，而玩家之前期待的3款超大作《源氏》、《第三次超级机器人大战α》以及《樱大战V》也几乎同时在4月一起确定了发售日，巧的是，这款大作的发售日是一周连着一周。先是冈本吉起单飞后的第一款作品《源氏》，其发售日定于6月30日，率先打开暑假游戏大战的第一炮。之后相隔1周，与前作相距3年半时间的"《樱大战》系列"最新正统续作《樱大战V 再见，吾爱》将于7月7日发售！（7月7日就是七夕节，日本的传统节日是按照阳历过的）而再往后一周，就是各位"机战饭"期待已久的《第三次超级机器人大战α 终焉的银河》将于7月14日发售！





《火枪英雄》续作正式公布

SEGA与财宝再度联手，《超级火枪英雄》登场！

美国SEGA于日前宣布，将会在GBA平台上推出《超级火枪英雄》！于1993年10月美日版同步推出的《火枪英雄》是著名的游戏开发组财宝（Treasure）公司在世嘉的MD平台上的代表作之一，当年以其超豪爽的战斗、精心制作的BOSS战、华丽的游戏画面而成为MD的永恒经典之作。这次的GBA版《超级火枪英雄》将会是一款全新的《火枪英雄》的续作，并非《火枪英雄》的移植版，游戏画面以及系统则将继承前作风格，前作大受好评的武器组合系统在本作中将得以强化。

财宝公司所开发的每一部作品几乎都是无上经典，例如MD上的《火枪英雄》、《幽游白书 魔强统一战》，SS上的《守护英雄》，DC上的《斑鸠》，N64上的《罪与罚》，PS2上的《宇宙巡航机V》，GBA上的《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》、《超级守护英雄》等，我们有理由相信，《超级火枪英雄》将再续财宝公司的辉煌成就。







《格斗之王 Neowave》移植PS2

Atomiswave平台的《格斗之王》终于移植家用机



SNK Playmore于日前公布，"《格斗之王》系列"于2004年7月推出的Atomiswave平台街机游戏《格斗之王 Neowave》将移植PS2。PS2版除了对应网络对战外还将追加5名街机版中未出场的角色，而且发售日已经定于不久之后的6月23日了。

去年推出的《格斗之王 Neowave》是SNK Playmore加入Sammy的街机基板Atomiswave的第一作，同时对应Atomiswave的街机网络对战功能AW NET。本作系统基本属于比较正统的《格斗之王》，但在按键上除了传统的"弱拳、弱脚、强拳、强脚"之外，还追加了一个"HEAT"键，用于发动HEAT模式。

林克终于有新衣服穿了

NGC《塞尔达传说》游戏时间70小时，长度为《时之笛》3倍！

NGC《塞尔达传说》新作将会是今年任天堂在NGC平台的第一大作，随着E3展即将来临，该作制作人青沼英二向媒体介绍了本作的一些最新情报。本作的故事是在一个叫做Toaru的小村庄开始的。另外，目前公开的该作其他一些新情报可归纳为如下几大要点：

●成长系统：游戏刚开始林克只有16岁，不过随着游戏的发展，林克会慢慢长大。

●林克的新形象：游戏刚开始林克有着与以往完全不同的服装，不过随着剧情的发展，林克就会穿回那套令人熟悉的衣着。

●骑马战斗：骑马战在本作中实际所占的比重将会是很高的。

●庞大的游戏内容：本作的内容长度将会是《时之笛》的2～3倍，游戏时间将会达到70小时以上。

●水底世界：之前预告片中出现的水底场景并不是炫耀本作画面性能，实际上，本作中将会出现水底世界的冒险。





"波斯王子"年底再战江湖

《波斯王子3》模仿《分裂细胞》、《杰克3》？



■《波斯王子3》的场景设定画

育碧日前正式公开了《波斯王子3》，本作将会在今年年底推出，对应平台为PC、NGC、Xbox和PS2。

本作故事发生在前作之后，讲述波斯王子和Kaileena从时之岛回到巴比伦。然而迎接他们的不是温馨的家园，而是一个战火四起的国度。波斯王子成为整个巴比伦的敌人，并且被立即逮捕。为了救出波斯王子，无计可施的Kaileena只有再度释放时之砂。虽然王子被救出，却也同时成为了逃犯。更加糟糕的是，王子发现过去的战斗使得他的体内产生了一个邪恶的灵魂，这个黑暗版的王子正在一点一点地吞噬他的灵魂……

本作中，玩家可以操作普通和黑暗版两个形态的波斯王子，并且两种形态下的武器和能力都是完全不同的。（模仿《杰克3》）本作采用了全新设计的"自由式战斗系统"，玩家的行动将会有更高的自由度。最有趣的是，本作在一定程度上借鉴了《分裂细胞》的特点，由于王子是逃犯，因此在很多情况下要隐藏自己的行踪，因而要以潜入方式作战，例如偷偷靠近敌人身后，然后给其致命一击。





3DM
www.plumbook.cn

新闻短波

短、平、快的游戏资讯

■"《铁拳》系列"在韩国具有超高的人气，该系列在韩国总销量达25万套，位居PS2游戏销量榜首。为答谢玩家厚爱，SCEK与Namco公司联合举办《铁拳5》限定版预定活动。限定版中除《铁拳5》游戏碟外，还附送有《铁拳5》精美画集及T恤衫。



■美国任天堂宣布将会为"西半球"玩家推出一款铁蓝色的新版NDS，这是美国市场上第一款标准银白色之外的新版NDS，将于今年6月在美国发售。



■Namco宣布将会把旗下的电影制作公司"日活"转手卖给宽带互联网服务供应商USEN，目前Namco拥有日活74.44%的股票，而这些股份都将转让给USEN。日活是日本最老牌的电影公司之一，创立于1912年，高峰期曾拥有日本70%的电影院。不过在二战之后，这家公司就开始迅速衰弱了。1993年Namco以30亿日元收购了日活。

■澳大利亚昆士兰科技大学(QUT)将会开设Xbox游戏开发课程，向该校学生传授Xbox游戏开发知识，该课程将于明年年初开课。

■Square Enix日前宣布其PlayOnline网络游戏服务于4月9号起遭受大规模分散式"拒绝服务"(Denial-of-Service)攻击，造成多次服务器被迫停机事件，《最终幻想XI》的所有服务器曾因此被迫停机3个小时。目前Square Enix已经广泛求助美国、日本和欧洲方面的政府帮助，追查黑客的来源。



■Rising Star Games公司宣布其已经获得了Taito多款作品的NDS版新作发行权，将会在欧洲推出《太空侵略者 革命》、《泡泡龙 革命》、《牧场物语》新作以及《彩虹岛 革命》。

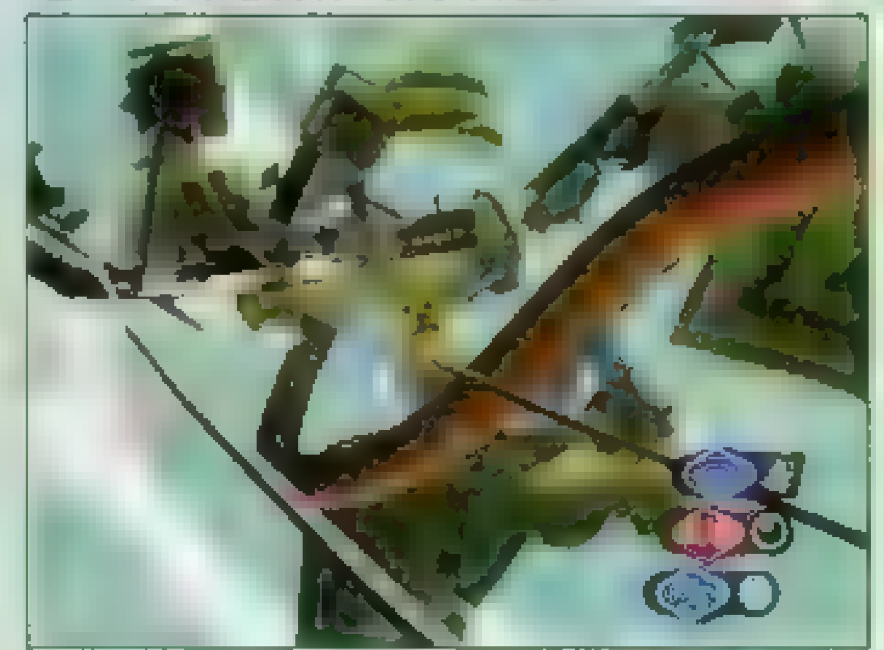
■日本最高法院驳回了任天堂提出的有关《火焰之纹章》侵权案第三次申诉，维持之前二审的审判结果，即由Enterbrain向任天堂赔偿7646万日元，但无需停止销售和制造被指为侵权的作品。此前任天堂要求Enterbrain向其赔偿2亿5830万日元，并且即刻停止《泪之指轮物语》的制造和销售。至此，跨时4年的《火焰纹章》官司案终于告一段落。



■4月20日，孟加拉外交部向索尼发出警告，要求其修改《SOCOM：海豹突击队3》的部分内容。"《SOCOM》系列"是在美国最受欢迎的PS2网络动作游戏，其最新作《海豹突击队3》的故事发生在孟加拉、波兰和摩洛哥三个国家。在游戏中，孟加拉被描述为恐怖分子的国度，因而引起了孟加拉政府的强烈不满。4月22日，索尼对于孟加拉政府的要求做出回应，表示愿意接受孟加拉方面的要求，取消《海豹突击队3》中有关孟加拉的全部内容。

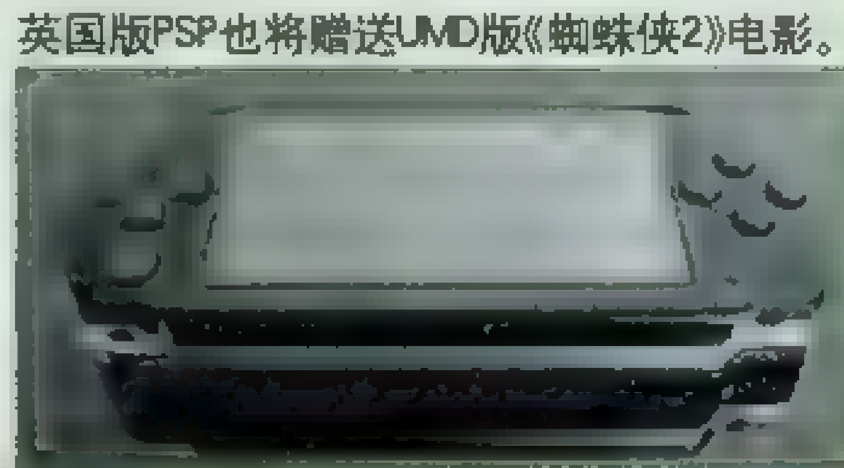


■原预定将于4月19日与Xbox版同步发售的《脑航员》(Psychonauts)PS2版宣布将延期到6月以后，原因是《脑航员》当初是为Xbox版独占的形式展开制作的，PS2版制作后来才追加，因此制作时间不足。



■Konami于4月25日宣布撤消与Takara公司的资本关系，Konami原来拥有Takara 22.2%的股份。

■英国版PSP终于确定将在今年9月1日发售，只出售豪华版，售价为249欧元，此外英国版PSP也将赠送UMD版《蜘蛛侠2》电影。



UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

本期关注数字

和小编们一起关注本期敏感数字

25 0000 0000美元

在纽约召开的第一届游戏广告论坛上，Yankee Group公布了游戏业广告市场规模调查数据：去年美国游戏广告市场总产值规模为1.2亿美元，而到了2009年预计将会达到8亿美元，其中有2.66亿美元将会是由厂商为其产品制作的"广告游戏"。Massive游戏广告网络公司预计2010年美国游戏广告市场规模将会达到10亿美元，**全球规模达25亿美元。**游戏仍是一项朝阳产业，游戏业的不断发展，必然会带动游戏广告市场。



▲图为NDS的美国电视广告画面。

10倍

坂口博信最近在接受媒体采访时预测Xbox2在日本的销量应该会是**Xbox的10倍**以上，目前Xbox在日本的累计销量为60万台。60万台，相较之微软在日本所花费的宣传成本，60万台实在是惨不忍睹，但照目前的情况来看，Xbox2不可能再像当年的Xbox那样受日本玩家的冷落，60万台的10倍可能还是保守估计。



▲年轻时的坂口博信

56%

美国市场调查机构NPD Group公布了3月份美国游戏市场的调查数据报告。今年3月，美国游戏市场在众多大作以及PSP的刺激下规模大幅膨胀，**硬件销量比去年同期提高了56%，**软件总销售额的增长幅度也达到了32%，远远超出了之前分析家25%的预期。3月份综合软件销量榜排名前5的都是PS2游戏，分别为：《GT赛车4》、《拳击之夜Round2》、《MVP棒球2005》、《战火兄弟连：30高地之路》、《鬼泣3》。索尼和微软的主机销售额分别提高了13%和65%，PS2销量上升了34%，而Xbox的销量上升了20%。任天堂的总销售额下滑了43%，NGC的软件销售额下降22%。即使不算上新硬件PSP，美国3月份的游戏机市场仍是有大幅发展的，美国游戏市场的不断发展有目共睹，相较之日本市场的不振，我们联想到，难道未来游戏界的主导会像当年的雅达利时期一样回到美国？



▲3月还是P...2最大……

10 3010套

美国市场调查机构NPD Group公布了3月24日至31日期间，美版PSP首发游戏的销售数据：

1	烈火战车：迎头痛击	12万7403套
2	极品飞车 地下狂飚 对手	12万1293套
3	未名传奇：刀锋兄弟会	10万3010套
4	潜龙谍影ACID	8万8362套
5	WipeOut Pure	8万8083套
6	Lumines	6万5445套
7	托尼·霍克地下滑板2混合版	6万2312套
8	山脊赛车PSP	6万638套
9	NFL Street 2 Unleashed	4万7991套
0	泰格·伍兹PGA巡回赛	4万7310套

PSP美版发售前2天，曾有消息指出最畅销的游戏是《未名传奇：刀锋兄弟会》，但现在可以看出，《烈火战车：迎头痛击》、《极品飞车 地下狂飚：对手》这两款与竞速有关的才是美版PSP首周最畅销的游戏。至于《未名传奇：刀锋兄弟会》，其取得的成绩的确不俗，目前SOE的相关发言人已经明确表态了，《未名传奇》将会作为一个新的品牌推广下去，《未名传奇2》也已经在开发之中，另外"《未名传奇》系列"也将会在其他平台登场。



&BDM-SMV
www.plumbook.cn

PSP 恶魔先生 复活 ACT

古怪的恶魔先生于PSP搞笑复活！



▲这位没有下巴的独眼骷髅就是本作主角，这样的造型是不是很滑稽？



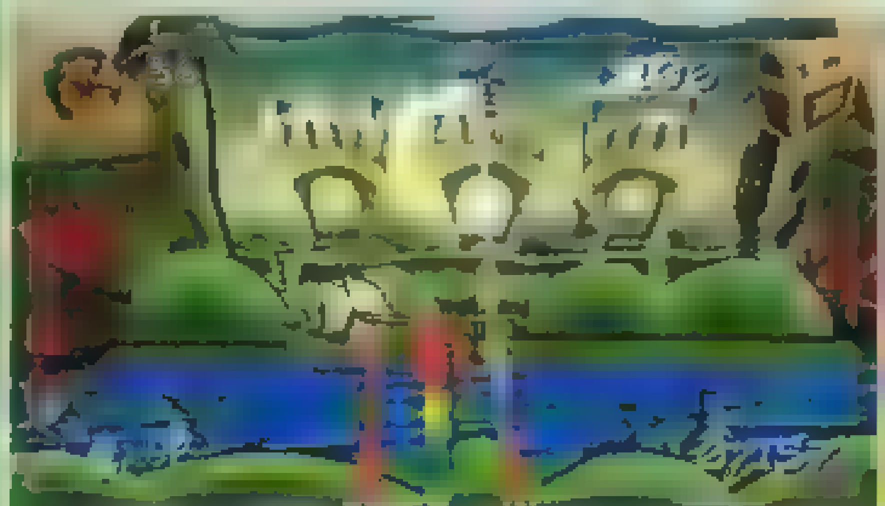


▲早在PS时代，《恶魔先生》就具有出众的画面水准，这次PSP版的画面素质同样给人以相当华丽的感觉，充分体现了PSP的实力。

在PS时代，SCE曾经推出过一个叫做《恶魔先生》(MedIEvil)的黑色幽默式动作游戏系列。(1998年第一作，2000年第二作)让骷髅担任主角以及古怪的世界观设定给人留下了很深的印象。如今初代《恶魔先生》将会在PSP上以大幅强化的形式重生，本作可说是PS原版的重制版，沿用了原作的基本剧情和一些场景，不过所有的源码、图形和声音都是重新制作的，并且剧情上进行了扩张。实际上，本作的开发队伍中，只有一人来自原作的开发团队。

在游戏中，玩家扮演一位没有下颚的骷髅先生Daniel Fortesque，在他的骷髅头里住着一只小幽灵，这只小幽灵老是拿他仅有的一只眼球开玩笑，不过偶尔也能用他的幽灵能力帮上点忙。制作组在开发过程中借鉴了《圣诞夜惊魂》的画面风格，人物的动作给人一种吊线木偶的感觉。整体游戏方式算是一款3D动作冒险游戏。虽然游戏中遍布黑色幽默式的恶搞元素，不过依然可算是一款较为严肃的动作游戏，并且在本作中也有不少的解谜元素。

作为一款动作游戏，战斗自然是本作最重要的组成部分，随着游戏的进行，Daniel将会获得大量武器，包括各种棍棒、权杖、弓等，在游戏中还有一个叫做"英雄堂"的地方，在里面可以获得极为强大的特殊武器。为了增强趣味性，并体现掌机游戏随时可玩的特点，制作组为本作设计了大量的迷你游戏，例如考验弓箭射击技巧、竞速游戏等。这些游戏不仅好玩，玩完之后还会获得诸多好处，例如增加某些的能力。更加有趣的是，多数迷你游戏都可以通过PSP的无线通信功能实现二人游戏。[文：星夜]



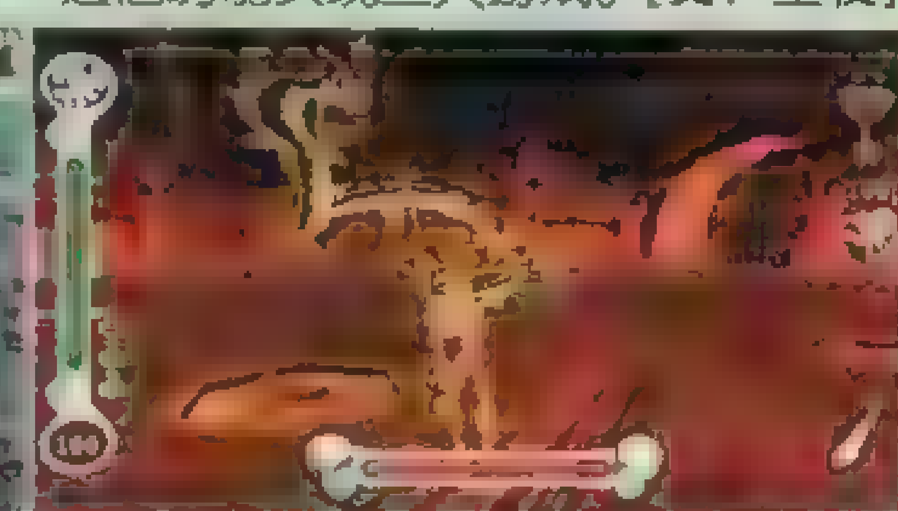
▲游戏中准备了不少的小游戏　这些游戏可以随时开始、随时结束，符合掌机游戏的特色。



▲注意角色的状态栏是放置在画面的两边的　这倒也符合16：9屏幕的表示方式。



▲地图画面　玩家可以在这里选择进入哪个关卡进行冒险。(上面的主角头像蛮可爱的)



▲BOSS战！注意看主角的身体被周围的环境光染成了红色——画面有光源处理啊。

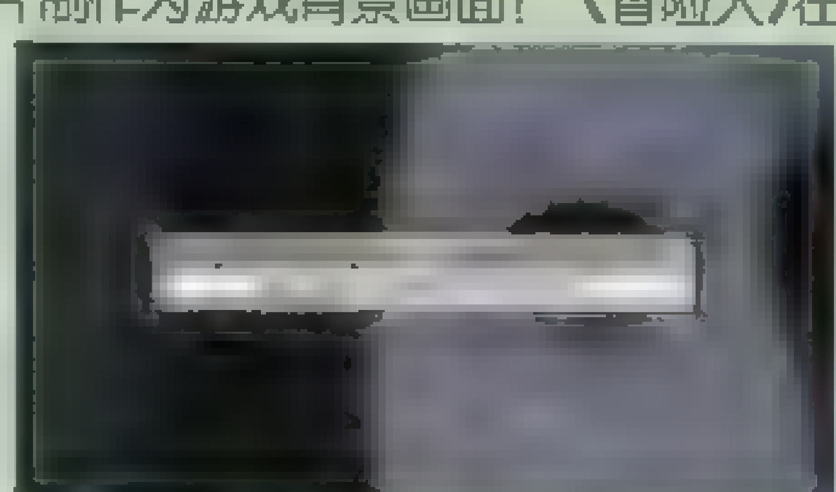
PSP 冒险人 ETC

注意，这并不是一款游戏！

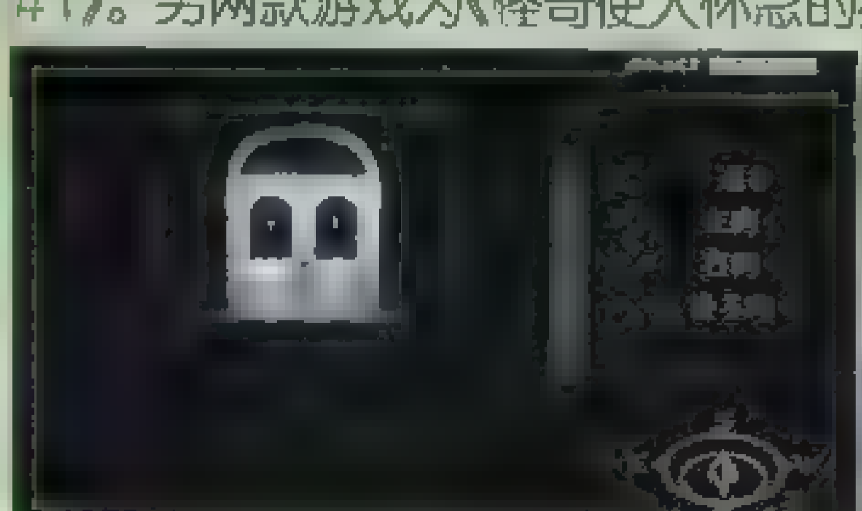


▲《冒险人》虽然不是游戏，但却具有新的玩法。

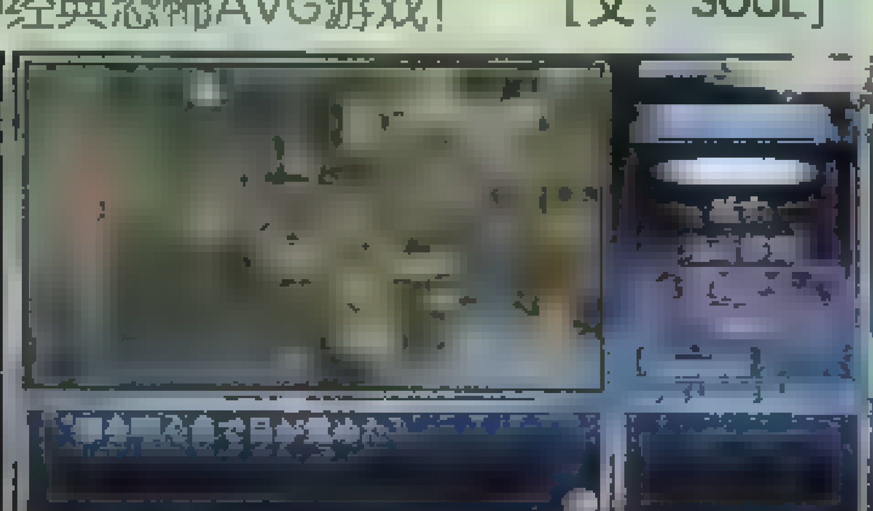
请注意，From Software的PSP用软件《冒险人》(Adventure player)并不是一款游戏，而是软件。玩家可在《冒险人》的官方网站免费下载不同的"选项式冒险游戏"并保存在PSP记忆棒中，然后以这款软件为平台在PSP上进行游戏。更吸引人的是，玩家可以利用免费下载的专用工具"冒险人工作室"，发挥自己的创造力和想象力，去制作原创的冒险游戏，并通过网络上传与全世界玩家分享。"冒险人工作室"还允许玩家把自己绘制的图片或拍摄的数码相片制作为游戏背景画面！《冒险人》在发售的同时将有3款游戏随之附赠。其中引人注目的就是曾在PS主机上大受好评的恐怖冒险游戏《回声之夜》的续篇《回声之夜#1》。另两款游戏为《怪奇使人怀念的经典恐怖AVG游戏！[文：SOUL]



▲恐怖的画面，让人想起电影《咒怨》……



▲一款只有线条画及效果音的恐怖游戏……



▲这就是附赠的《回声之夜#1》的游戏画面。

PSP 模拟人生2 SLG

在PSP上继续你的"模拟人生"！



▲同样以完全3D的方式来表现的《模拟人生2》的家用机版。

PC上大受好评的模拟养成游戏《模拟人生2》即将移植到游戏机各平台了，其中PSP版本因为机能的优势将是所有掌机版本中画面最好的。制作人表示，PSP版本的《模拟人生2》将会在PC版本的基础上增添更多不同的体验。大家如果因为各种原因没有机会好好体验《模拟人生2》的话，那么就可以选择玩起来更加方便的的掌机版了。

由于操作方式的改变，PSP版《模拟人生2》将允许玩家直接控制一名模拟市民的走动，而游戏方式也比较倾向于任务式，例如游戏中的第一个任务就是要发挥你的交际技能，来让一名不太愿意帮助他人的汽车修理厂老板奥斯卡去给你维修车辆。这样类似的任务还有很多，关键在于你怎么样去提高和活用你所拥有的各种技能。游戏中的大部分任务都是可选的，所以你可以每次游戏都依照不同的顺序来完成任务，这样每次体验都不同。[文：多边形]



▲PSP版的画面素质极为出色，也只有在这样出色的画面下，体验起"人生"来才更有投入感嘛。



▼游戏还可以对应无线通讯功能，与其他朋友交换道具。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSP 脱狱潜龙：清算 ACT

Namco 美版 2005年6月7日

“暴力美学”代表作登陆PSP！



▲继承系列作的“暴力美学”，本作中主角仍会有很多酷动作。



▲本作新增的系统就是连击分，连续打击敌人就可以获得高分。



▲助手影犬仍会很活跃，而且本作影犬的能力进一步提升了。

已经完全无话可说了，南梦宫(Namco)今年所公布的新游戏真的是太多太多了！而且绝大多数都是今年就会发售的游戏。这款PSP版《脱狱潜龙：清算》(以下简称《清算》)于4月13日公布，但发售日却定于不到2个月之后的6月7日！看来南梦宫很早以前就已经开始制作PSP版《清算》了。游戏这么快就可以发售，不免让人以为这会不会只是系列第一作的移植版，其实本作是一款全新作品，当然，主角还是杰克·斯内特(Jack Slate)，而主角的警犬助手影犬(Shadow)也同样会活跃在游戏中。游戏的基本玩法将和系列前两作相同，“慢动作”、“人盾”以及“解械”等系列作的独创系统都将得以继承，(所谓“解械”，就是主角以极酷的擒拿式打动作制服敌人的系统)尤其是“慢动作”和“解械”所表现出来的香港动作片式的“暴力美学”，将让玩家感受到什么叫《脱狱潜龙》。而作为系列最新作，游戏中玩家将能够使用更多的新武器以及使用新的、更酷的解械动作。另外南梦宫表示，玩家能够对影犬作出更多的控制，比如可以让影犬掩护杰克的身后。游戏的故事仍然发生在充满着罪恶的格兰特市，犯罪头子为了逃脱法律的制裁，派人绑架了一个非常重要的证人，为了能够救出证人，挽回格兰特市的和平，我们的主角杰克再次出击……

依托PSP的强大性能，本作的游戏画面也将是全3D的，从目前所公布的几幅游戏画面上看，《清算》的画面素质甚至可以说与PS2版的《脱狱潜龙》相当！想想能在手掌机上玩到画面如何华丽的动作游戏，实在是令人兴奋啊。而PSP上的无线通讯功能也没有浪费，《清算》将支持无线多人对战，这虽然并不游戏的主要游戏方式，但对于购买游戏的玩家来说，当然是内容越丰富越好了。 [文：SOUL]





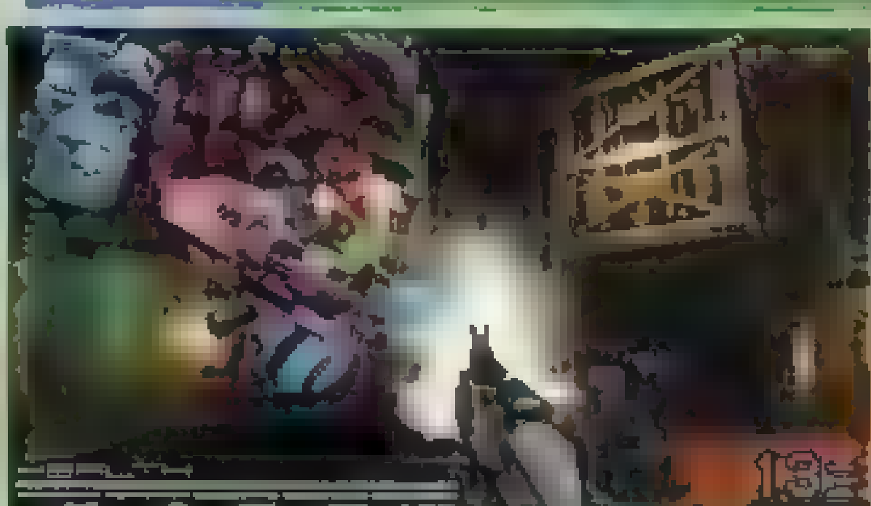




PSP 机密武装 FPS

美版 2005年6月28日

掌机史上第一款真正的FPS！









▲PSP上的第一款FPS游戏，被一些欧美媒体毫不保留地称为“当前PSP上画面最华丽的游戏”。这里就有更多的全新画面供欣赏。加外顺带一提，NDS上的FPS《银河战士PRIME 初猎》美版将于8月22日发售。

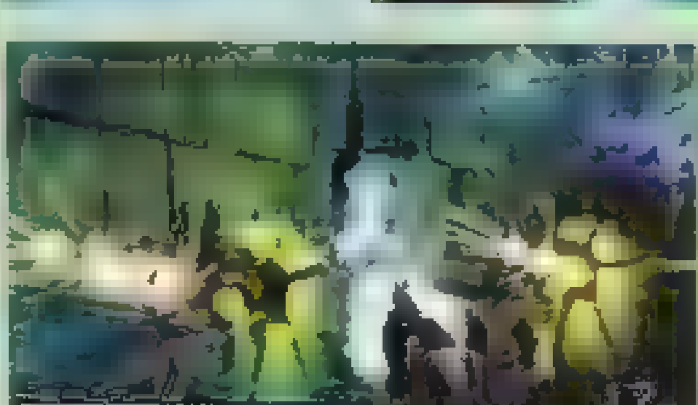


Konami的FPS(第一人称视角射击游戏)？印象中这还是Konami的FPS处女作啊，而且还是新世代掌机上的！现在游戏的发售日已经定为6月28日了，日版则为6月23日，托PSP游戏不分区的福，你不管买的是日版还是美版都是可以玩的。说起来离发售日已经不到两个月了。以下是最新情报总结，以及最新公布的游戏画面。

目前本作的故事背景已经进一步明朗化了。故事发生在21世纪末，那时的科技已经允许将人的大脑直接连入电脑网络空间，而在网络中，有一个黑客们一直梦想着能够进入的空间，那就是名为“A.I.D.A”的已经失控的军事用战斗模拟空间，当中充斥着各种具有攻击性的程序个体，因为这个空间当初是为了训练军队对抗外星入侵者而建立的……而我们的玩家，将作为一名黑客进入这个网络空间探索，而这样的黑客，一般也被称之为“Coded Ones”。

另外关于本作的主要特点，现在归纳如下：●本作的最大特点就是超华丽的游戏画面，华丽，而且流畅！完全颠覆掌机游戏史上的FPS理念。●对应PSP的无线通讯功能，具有2～4人玩的多种多人游戏模式，而且多人游戏模式下的地图是专门设计的，并非单纯的只是单人游戏模式下的地图。●有超过30种武器，在单人模式下收集到的武器就可以在多人模式下使用。●游戏地图是随机产生的，每次游戏都可以进入不同的地形。

如果玩家们已经购买了PSP，可以登陆官方网站“http://www.konami.jp/gs/game/coded_arms/”，在“Movies”区有适合PSP直接播放的MP4格式的预告片影像下载。 [文：SOUL]









▲作为FPS，操作方式是否舒适很重要，而《机密武装》在这一点上很早就有周密的考虑了——游戏设置了多种不同的操作方法。相信这些操作方法也会为未来其他PSP上的FPS游戏所借鉴的。

www.plumbook.cn

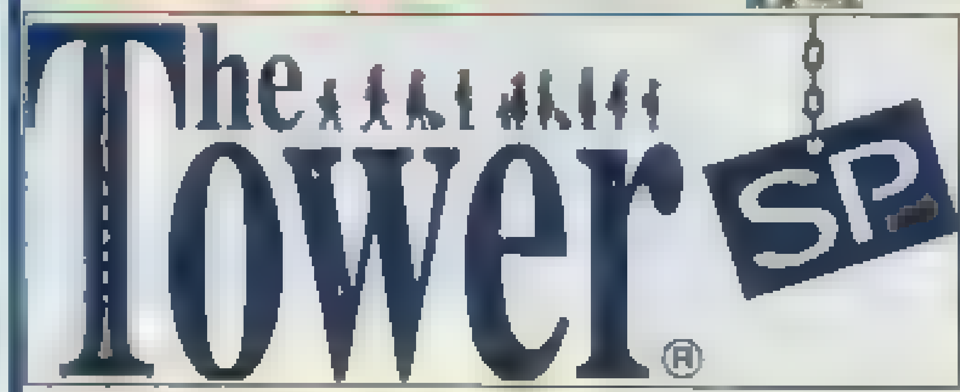
GBA 模拟大楼 SP

04.28

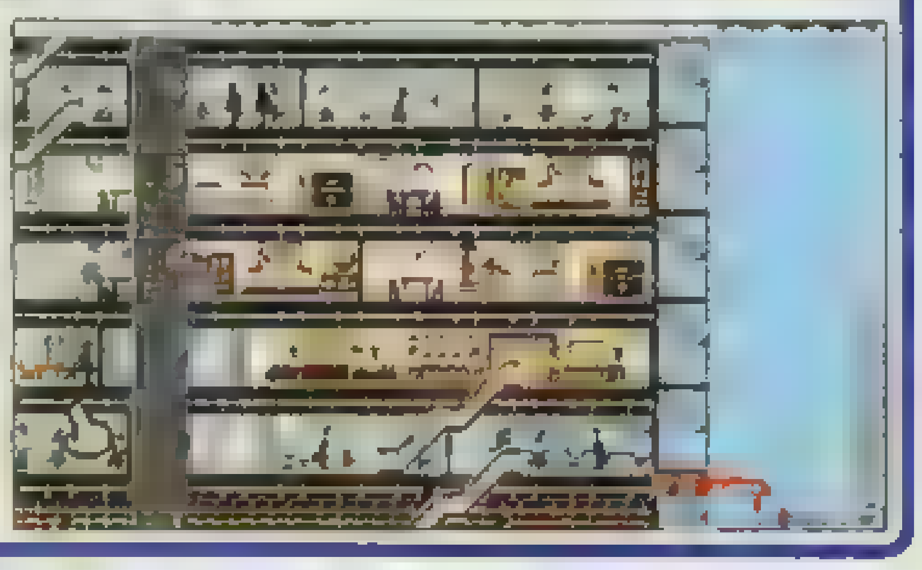
推荐度 B

CERO 全年龄

■Nintendo
■4800 日元
■无对应周边



这是一款移植自电脑的，类似《模拟城市》的模拟经营游戏。玩家在游戏中要建造出一幢大楼，在其中设置办公室、餐厅、店铺等各种设施，吸引更多的人来入住，让大楼的规模不断扩大。游戏中的设施包括40种以上，玩家可以自由设计大楼的内部构造，当大楼达到一定规模时还可以建造大圣堂、地铁等高级设施。在建造各种设施的同时，玩家还要考虑交通、运输等问题，比如合理建造电梯控制人流，建造地铁方便交通。喜欢模拟经营游戏的玩家千万不要错过。



PS2 鬼魂力量编年史

04.28

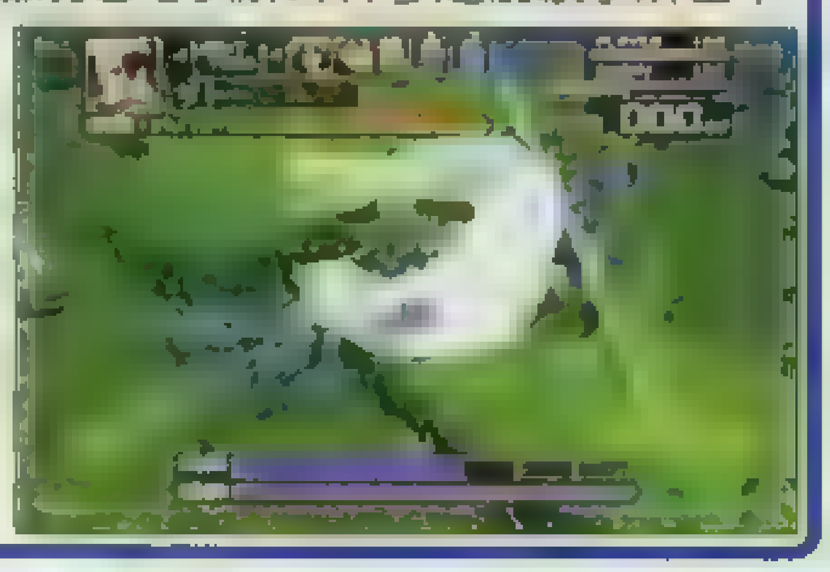
推荐度 B

CERO 全年龄

■Idea Factory
■6800 日元
（限定版 8800 日元）
■无对应周边



Idea Factory公司十周年纪念的作品，同时这也是“《永无》系列”作品的八周年纪念作品。本作是将曾在PS主机上推出过的《鬼魂力量》、《鬼魂力量2》、《鬼魂力量 悲哀的邪恶》这三部作品的故事串联起来，再以系列第一主角的视点来全面地观看第一次永无大战的始末。它的出现也可以解开许多之前故事所留下的历史谜团。游戏中所有的一切全部3D化，战斗，人物，场景都是完全3D的。再加上一些颇有新意的游戏系统，本作的耐玩性和游戏性还是颇令人满意的。



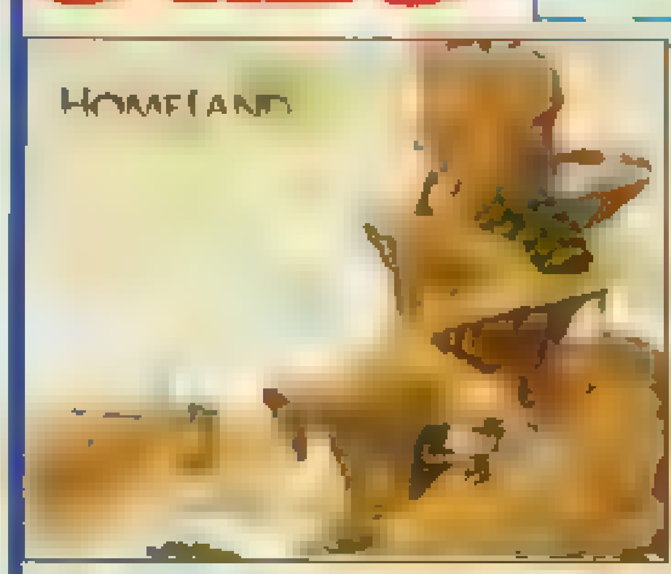
NGC 望乡路

04.29

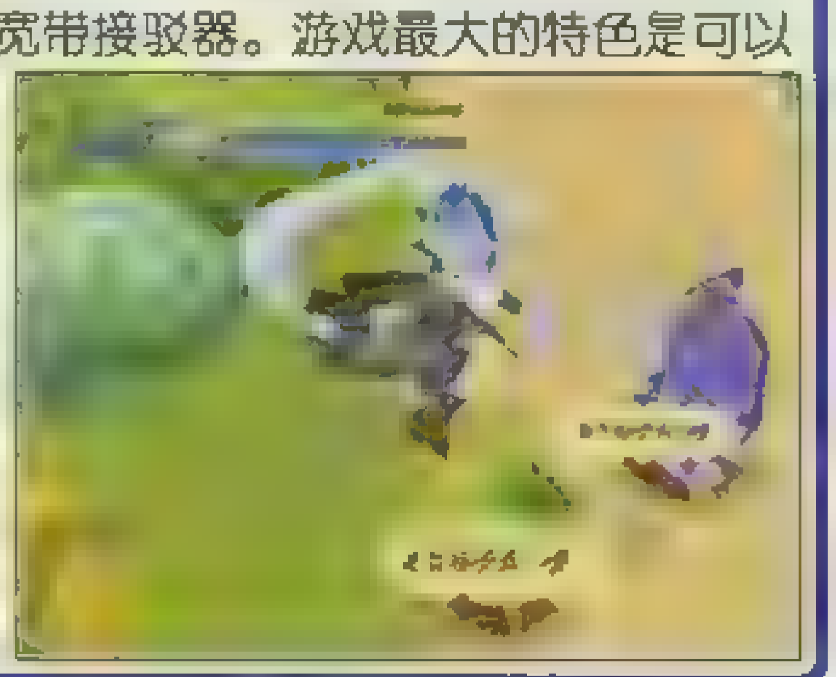
推荐度 C

CERO 全年龄

■Chunsoft
■5800 日元
■对应 NGC 专用宽带接驳器



本作是去年Chunsoft20周年纪念时候公布的3大作品之一，号称“回归RPG游戏乐趣的原点”。游戏风格十分独特，与现在强调复杂系统和追求华丽画面的作品大相径庭。本作还对应NGC专用宽带接驳器。游戏最大的特色是可以不花费任何额外的费用就能够与玩友进行网络协作模式，由其中一名玩家用自己的NGC作为主机创建游戏，成为“神”引导加入游戏的玩友找到返回自己家乡的道路。无论是参加别人的游戏还是自己创建游戏，只要成功通关就能够获得各种特殊奖励。



◆NEW GAME SCHEDULE◆

UCG彩信碟报

加入“UCG短信新闻”，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息，加入方法如下：（包月10元）

编辑短信 DB

发送到 800202

注 目前仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

2005年4月27日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：
100美元＝827.65元人民币 100日元＝7.81元人民币
100欧元＝1075.48元人民币 100港币＝106.11元人民币

发售表中红色字体为受注目游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2005年4月28日～2005年7月28日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

注3：游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
28日	合金弹头5	Metal Slug 5	SNK Playmore	ACT	6800日元
28日	[illegible]	冒険王ビィト ダークネスセンチュリー	Bandai	A・AVG	6800日元
28日	北之风 永远的约定	ノース・ウインド ～永遠の約束～	DATAM POLYSTAR	AVG	6800日元
28日	世嘉2500系列 Vol 19 格斗之蛇	SEGA AGES 2500シリーズ Vol 19 ファイティングバイパーズ	SEGA	FTG	2500日元
28日	东京巴士向导 2	东京バス案内 2	Success	ETC	5800日元
28日	恋爱时光	ライク・ライフ アン・アワー	GN Software	AVG	6800日元
28日	恋爱时光（初回限定版）	ライク・ライフ アン・アワー（初回限定版）	GN Software	AVG	7800日元
28日	Hello Kitty 友情大作战!	ハローキティのピコピコ大作戦!	Hamster	ACT	4800日元
28日	鬼魂力量 编年史	[illegible]	Idea Factory	S・RPG	6800日元
28日	鬼魂力量 编年史（10周年纪念BOX）	スペクトラルフォース クロニクル（10周年纪念BOX）	Idea Factory	S・RPG	8800日元
28日	[illegible]	Fallout BROTHERHOOD OF STEEL	Interplay	A・RPG	6800日元
28日	MABINO X STYLE	マビノXスタイル	Kid	AVG	6800日元
28日	MABINO X STYLE（限定版）	マビノXスタイル（限定版）	Kid	AVG	9800日元
28日	[illegible]	らぶドル －Lovely Idol－	Princess Soft	AVG	6980日元
28日	可爱偶像（初回限定版）	らぶドル －Lovely Idol－（初回限定版）	Princess Soft	AVG	8800日元
28日	热情对战 Access麻将	対戦ホットギミック アクセス雀	彩京	TAB	5980日元
28日	亲爱的好友 Love like powdery snow	ディア マイ フレンド Love like powdery snow	株式会社views	AVG	6800日元
4月份					
4日	星球大战前传Ⅲ 西斯的复仇	Star Wars Episode Ⅲ Revenge of the Sith	LucasArts	ACT	49.99美元
10日	荒野兵器 Alter Code：F	Wild Arms Alter Code：F	SCE	RPG	49.99美元
10日	寒冬	Cold Winter	VU Games	ACT	49.99美元
10日	狂城魅影	Haunting Ground	AVG	Capcom	49.99美元
12日	永远的阿塞利亚 这片大地的尽头	永遠のアセリア この大地の果てで	XUSE	SLG	6800日元
12日	永远的阿塞利亚 这片大地的尽头（初回限定版）	永遠のアセリア この大地の果てで（初回限定版）	XUSE	SLG	6800日元
12日	魔法学院恋 小小魔法师	まじかる ている ～ちっちゃな魔法使い～	Princess Soft	AVG	7800日元
12日	魔法学院恋 小小魔法师（初回限定版）	まじかる ている ～ちっちゃな魔法使い～（初回限定版）	Princess Soft	AVG	7800日元
12日	前线任务 在线	[illegible]	Square Enix	ACT	6800日元
18日	幽游白书 FOREVER	幽遊白书 FOREVER	Banpresto	ACT	6800日元
19日	恶魔战士 收藏版	ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション	Capcom	ACT	4800日元
19日	合奏曲 With All One's Heart	フォ ンフォニー ～ウィズ オール ワンズ ハート～	Takuyo	AVG	6800日元
26日	[illegible]	レッド・デッド・リボルバー	Capcom	ACT	6800日元
26日	次元舰队 ZIPANG	ジパング	Bandai	SLG	6800日元
26日	泪之指轮物语系列 贝曼克物语 拉兹贝利亚编年史第174章	[illegible]	Enterbrain	S・RPG	6800日元
26日	泪之指轮物语系列 贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章 限定版	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ プレミアムボックス	Enterbrain	S・RPG	9800日元
26日	竞速战斗 －C1 GRANDPRIX－	レーシングバトル －C1 GRANDPRIX－	元气	RAC	6800日元
26日	咸蛋超人 NEXUX	ウルトラマンネクサス	Bandai	ACT	5800日元
26日	伊利丝的工作室2 永恒玛娜	[illegible]	Gust	RPG	6800日元
26日	伊利丝的工作室2 永恒玛娜（限定版）	イリスのアトリエ エターナルマナ2 プレミアムボックス	Gust	RPG	9800日元
26日	天使之羽 黑色残影	エンジェルズフェザー 黒の残影	GN Software	RPG	6800日元
26日	天使之羽 黑色残影（初回限定版）	エンジェルズフェザー 黒の残影（初回限定版）	GN Software	RPG	8980日元
26日	Namco X Capcom 梦幻大决战	ナムコ クロス カプコン	Namco	S・RPG	8800日元
26日	饿狼传说 狼之标记	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK Playmore	FTG	3800日元
26日	饿狼传说 狼之标记（限定版）	餓狼 MARK OF THE WOLVES（限定版）	SNK Playmore	FTG	7800日元
26日	破灭的马尔斯	破滅のマルス	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
26日	破灭的马尔斯（限定版）	破滅のマルス（限定版）	IDEA FACTORY	AVG	8800日元
26日	家庭女佣 蜂之馆	ホームメイド －蜂の館－	Princess Soft	AVG	6800日元
26日	家庭女佣 蜂之馆（初回限定版）	ホームメイド －蜂の館（初回限定版）－	Princess Soft	AVG	7800日元
26日	蒸汽男孩	スチームボーイ	Bandai	ACT	6800日元
26日	半熟英雄4 七英雄物语	半熟英雄4 7人の半熟英雄	Square Enix	SLG	[illegible]
26日	半熟英雄4 七英雄物语（限定版）	半熟英雄4 ～7人の半熟英雄 限定版	Square Enix	SLG	[illegible]
26日	小狗人生	ドッグズライフ	Success	AVG	5980日元
26日	伊苏IV 太阳面具	[illegible] IV Mask of the Sun －a new theory－	Taito	A・RPG	5800日元

©アイディアファクトリー10周年プロジェクト ©2005 IDEA FACTORY/XPEC Entertainment ©2005 CHUNSOFT ©1993-2005 VIVARIUM inc. ©2005 Nintendo

PlayStation Portable

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
28日	彼岸岛	彼岸島	Now Production	AVG	4800日元
28日	DORA老虎机	ドラスロット 主役は貴方	DORASU	ETC	3800日元
5月份					
1日	科林·麦克雷拉力赛2005	COLIN McRAE RALLY 2005	Atari	RAC	售价未定
12日	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダー ポケット	Taito	STG	3800日元
26日	新天魔界Ⅳ 另一个时代	新天魔界 GOC Ⅳ Another Side	Idea Factory	S·RPG	售价未定
26日	智能执照	インテリジェント・ライセンス	Now Production	PUZ	4800日元
26日	互动剧场PSP 拥抱季节	やるドラ ポータブル 季節を抱きしめて	SCE	ETC	3800日元
26日	互动剧场PSP 茉莉花	やるドラ ポータブル サンパギータ	SCE	ETC	3800日元
26日	互动剧场PSP 双面演员	やるドラ ポータブル ダブルキャスト	SCE	ETC	3800日元
26日	互动剧场PSP 雪割花	やるドラ ポータブル 雪割りの花	SCE	ETC	3800日元
30日	实战柏青嫂必胜法！ 北斗神拳PSP	実戦パチスロ必勝法！北斗の拳 ポータブル	SEGA	TAB	3800日元
6月份					
2日	英雄传说 朱红之泪	英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い涙	Bandai	RPG	4800日元
16日	爆脑 -BAKU-NO-	爆脳 -BAKU-NO-	Eidos	PUZ	3800日元
23日	机密武装	CODED ARMS	Konami	FPS	售价未定

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
1日	口袋妖怪 绿宝石（美版）	Pokémon Emerald	Nintendo	RPG	美元
18日	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	Nintendo	ACT	3800日元
19日	梦幻少年	ファンタジックチルドレン	Bandai	ACT	4800日元
23日	瓦里奥制造 大回转	Wario Ware:Twisted!	Nintendo	ACT	29.99美元
23日	火焰之纹章 圣魔之光石（美版）	Fire Emblem The Sacred Stones	Nintendo	S·RPG	29.99美元
6月份					
3日	魔法老师 私人课程 图书馆岛	魔法先生ネギま！ プライベートレッスン だめですぅ図書館島	Marvelous	RPG	4800日元
30日	甲虫王者 ～通向伟大冠军之路～	甲虫王者ムシキング～グレイテストチャンピオンへの道～	SEGA	RPG	4800日元
30日	桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧！	桃太郎電鉄G ゴールド・デッキを作れ！	Hudson	TAB	4800日元
7月份					
28日	新·我们的太阳 萨巴塔的反击	新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ	Konami	ACT	4800日元

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
29日	望乡路	ホームランド	Chunsoft	RPG	5800日元
29日	望乡路 宽频套件同捆版	ホームランド ブロードバンドアダプタ同梱版	Chunsoft	RPG	6800日元
5月份					
4日	星球大战前传Ⅲ：西斯的复仇	Star Wars Episode III Revenge of the	SithLucasArts	ACT	49.99美元
26日	街头NBA三人组 马里奥灌篮	NBA ストリート V3 マリオでダンク	Electronic Arts	SPG	5800日元
26日	银河战士PRIME2 暗之回响	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	Nintendo	ACT	6800日元

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
1日	星球大战前传Ⅱ 西斯的复仇	Star Wars Episode III：Revenge of the Sith	Ubisoft	ACT	29.99美元
19日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	ACT	4800日元
19日	东北大学未来科学技术共同研究中心	东北大学未来科学技术共同研究センター	Nintendo	ETC	2800日元
	川岛隆太教授监修 成人锻炼脑筋的DS特训	川島隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング			
24日	狂野非洲	Madagascar	Activision	ACT	售价未定
26日	实战柏青嫂必胜法！ 北斗神拳DS	実戦パチスロ必勝法！北斗の拳 DS	SEGA	TAB	3800日元
26日	SD高达 G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	Bandai	S·RPG	4800日元
6月份					
23日	加油伍佑卫门 东海道中 大江户天狗归还之卷	がんばれゴエモン 東海道中 大江戸天狗り返しの巻	Konami	ACT	4800日元

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
3日	飞驰竞速	Forza Motorsport	Microsoft	RAC	49.99美元
4日	星球大战前传Ⅲ：西斯的复仇	Star Wars Episode III：Revenge of the	SithLucasArts	ACT	49.99美元
12日	飞驰竞速	フォルツァ モータースポーツ	Microsoft	ETC	6800日元
26日	荒野大镖客	レッド・デッド・リボルバー	Capcom	ACT	6800日元

Xbox 飞驰竞速

05.03 A

CERO 全年龄

- Microsoft
- 49.99美元
- 对应Xbox Live





从去年的E3展微软对于本作大力宣传的力度就不难知道，《飞驰竞速》将会是微软打造的又一个王牌系列。本作以挑战《GT赛车4》为制作目标，集结了《极品飞车》、《哥谭赛车计划》等著名赛车游戏系列的制作人员，强调真实的操作性和汽车收集及改装，游戏收录了由60多家汽车商授权的200多辆汽车。而独特的"Drivatar"AI系统让玩家可以训练一位具有其独特驾驶风格的AI对手，就像自己与自己比赛一样。



Xbox 星球大战前传Ⅲ：西斯的复仇

05.05 B

RP

- LucasArts
- 49.99美元
- 另有PS2以及NGC版





对于"星战迷"来说，这是一款绝对不能错过的作品，由于本作将早于电影半个月上市，所有想一睹为快的玩家请在第一时间入手吧。游戏将继承系列的传统，在动作游戏的基础上加入了丰富的RPG要素，并且游戏中大量的过场动画将让您感受到观看电影的快感。游戏中所有的角色也将由电影中的诸位明星原声出演，游戏的演出效果将绝对华丽。不过对于非"星战迷"而言，这款作品的吸引力可能还不够。



PS2 前线任务 在线

05.12 B

CERO

- Square Enix
- 6800日元
- PS2 BB UNIT套件





完全采用前作世界观的系列最新作。除了游戏类型改为了ACT，操纵机器人战斗以外，本作的最大特征便是能够多人在线游戏。玩家可以在游戏大厅中与其他的玩家一起组成各种战队，共同完成任务。此外，本作还导入了"商店"的概念，玩家可在商店中购买机体的各种强化部件，这便不像前作那样只有负责强化的角色了。只要通过任务不断赚取资金，任何玩家都能够将自己的爱机改造成最强机体！不过PS2的上网套件比较昂贵，国内能玩到的玩家可能不多。



©2004 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. ©2005 Lucasfilm Entertainment ©2004,2005 SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved.

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

可能因为今年E3上要公布新主机的关系，各大厂商都趁现在拼命加快游戏的制作速度，以赶在新主机推出前完成一些构思及制作已久的作品。今年进度明显加快的厂商有Square Enix、Namco、Bandai和Banpresto，而听说Koei的《战国无双2》也在秘密开发中，看来今年玩家可以玩到不少大作了。

栏目主持：猫太

2005年4月4日～4月10日

1 NEW PS2 机动战士高达 一年战争



■Bandai ■2005年4月7日 ■ACT ■6800日元

为你演绎全新制作的一年战争历史。

本周 15万8959套
累计 15万8959套

2 NEW PS2 圣斗士星矢 圣域十二宫篇

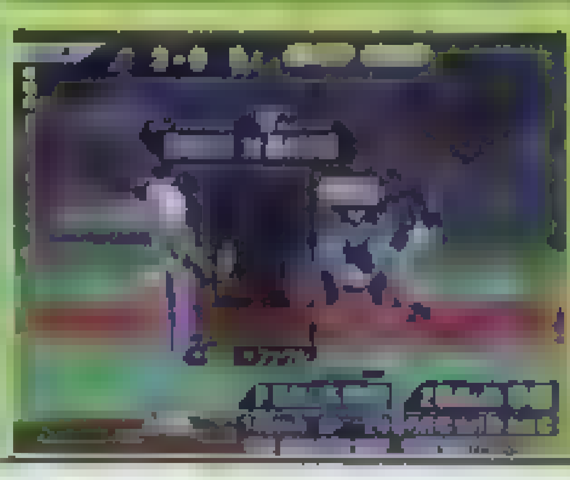


■Bandai ■2005年4月7日 ■ACT ■6800日元

让你亲手控制传说中的五小强勇闯十二宫。

本周 8万8226套
累计 8万8226套

3 NEW PS2 职业棒球之魂2



■Konami ■2005年4月7日 ■SPG ■6800日元

家用机上优秀的真实棒球作品，你玩了吗？

本周 5万5160套
累计 5万5160套

排名	机种	游戏名	资料	销量
4	PS2	铁拳5	■Namco ■2005年3月31日 ■FTG ■6800日元	本周 4万4393套 累计 21万8457套
5	PS2	世界足球 胜利十一人8 网络对战版	■Konami ■2005年3月24日 ■SPG ■6800日元	本周 2万4306套 累计 32万9552套
6	NDS	触摸！卡比	■Nintendo ■2005年3月24日 ■ACT ■4800日元	本周 1万9558套 累计 12万7689套
7	PS2	BALDR FORCE EXE	■Alchemist ■2005年4月7日 ■ACT ■6800日元	本周 1万1526套 累计 1万1526套
8	PS2	荒野兵器4	■SCE ■2005年3月24日 ■RPG ■6800日元	本周 1万450套 累计 16万8828套
9	PS2	宇宙战舰大和号 二重银河的崩溃	■Banda ■2005年4月7日 ■SLG ■6800日元	本周 9450套 累计 9450套
10	PS2	WRC4	■Spike ■2005年4月7日 ■RAC ■6800日元	本周 9175套 累计 9175套

Bandai公司似乎从来没想过同一天推出2～3款作品会带来影响，像本周这样在同一天推出两款游戏的现象经常可见，不过因为两款作品都是名作动画的改编作，因此占据了本周排行榜的前两位。《铁拳5》虽然不能登上前三，但销量也有4万多，看来还是相当受欢迎的格斗作品。

2005年3月28日～4月3日

1 PS2 铁拳5

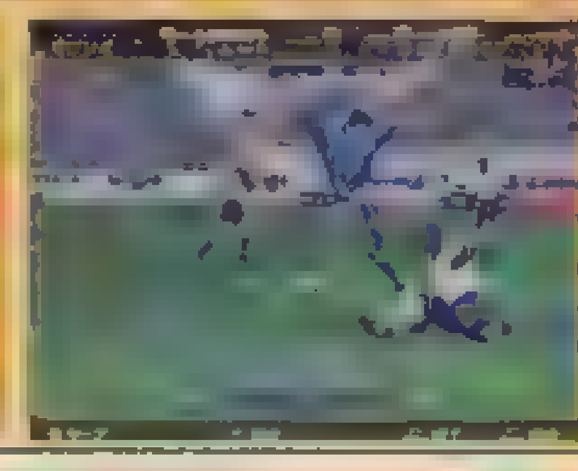


■Namco ■2005年3月31日 ■FTG ■6800日元

快来体验史上最强的《铁拳》作品吧！

本周 17万4064套
累计 17万4064套

2 PS2 世界足球 胜利十一人8 网络对战版



■Konami ■2005年3月24日 ■SPG ■6800日元

缴费的方法有国际信用卡和Webmoney两种哦！

本周 6万6953套
累计 30万5246套

3 NDS 触摸！卡比



■Nintendo ■2005年3月24日 ■ACT ■4800日元

用触控笔让卡比在天空中飞舞、旋转。

本周 3万2766套
累计 10万8131套

排名	机种	游戏名	资料	销量
4	PS2	荒野兵器4	■SCEI ■2005年3月24日 ■RPG ■6800日元	本周 2万6998套 累计 15万8378套
5	PS2	光明力量NEO	■SEGA ■2005年3月24日 ■A・RPG ■6800日元	本周 1万8352套 累计 8万1127套
6	PS2	秋之回忆 雨后Vol.3 毕业	■kid ■2005年3月31日 ■SLG ■4800日元	本周 1万7845套 累计 1万7845套
7	PS2	真・三国无双4	■Koei ■2005年3月24日 ■ACT ■6800日元	本周 1万6853套 累计 84万1657套
8	GBA	洛克人EXE5 加奈尔小队	■Capcom ■2005年2月24日 ■RPG ■4800日元	本周 1万2028套 累计 15万3526套
9		蛋兽英雄	■Square Enix ■2005年3月24日 ■RPG ■4800日元	本周 1万1647套 累计 4万2866套
10		死神 魂之热斗	■SCE ■2005年3月24日 ■FTG ■4800日元	本周 1万457套 累计 4万7135套

本周新作十分少，因此首位让惟一一颗亮星《铁拳5》给抢夺了。历代角色几乎同时登场的魅力和丰富的系统让人能立刻投入到游戏当中。另外，久违的《洛克人EXE5 加奈尔小队》在这个萧条的周间再度出现并争夺了第8位，那看来以后的《洛克人ZERO4》肯定也会大受欢迎。

中国期待游戏榜 TOP 20

统计日期至2005年4月20日

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定2005年发售
2	[illegible]	SCEI	ACT	预定2005年6月27日
3	王国之心II	Square Enix	A·RPG	预定2005年发售
4	旺达与巨像	SCEI	ACT	预定2005年发售
5	大神	Capcom	ACT	预定2005年发售
6	[illegible]	SEGA	S·RPG	预定2005年7月7日
7	[illegible]	Square Enix	A·RPG	预定2005年6月16日
8	[illegible]	Konami	A·RPG	发售日未定
9	[illegible]	Banpresto	S·RPG	预定2005年7月14日
10	[illegible]	Namco	RPG	预定2005年7月28日
11	[illegible]	Tecmo	AVG	预定2005年6月30日
12	[illegible]	SEGA	RPG	预定2005年发售
13	[illegible]	Enterbrain	S·RPG	预定2005年5月26日
14	[illegible]	Konami	A·RPG	发售日未定
15	[illegible]	SCEI	ACT	预定2005年夏发售
16	[illegible]	Bandai	FTG	预定2005年发售
17	灵魂能力III	Namco	FTG	发售日未定
18	人见人爱!·[illegible]	Namco	ACT	预定2005年春
19	战国BASARA	Capcom	ACT	预定2005年夏
20	NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战	[illegible]	[illegible]	[illegible]

其他上榜游戏

魔野仙踪 OZ	Konami	影之心 新世界	Aruze
格兰蒂亚III	Square Enix	刺猬阴影	SEGA
SD高达 DS	Bandai	伊莉丝的工作室2	Gust

最期待中文化游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	仙乐传说	Namco	RPG
3	女神侧身像	Square Enix	RPG
4	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
5	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
6	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG
7	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
8	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG
9	重生传说	Namco	RPG
10	最终幻想VIII	Square Enix	RPG

最终幻想VII	Square Enix	塞尔达传说 小人帽	Nintendo
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	影之心 II	Aruze
圣魔之光石	Nintendo	王国之心 记忆之链	Square Enix

美国游戏排行榜 TOP 10

2005年4月12日～2005年4月18日

BioWare的实力是[illegible]《翡翠帝国》[illegible]本周Xbox[illegible]Top 10占据了[illegible]看来Xbox在美国[illegible]



▲《翡翠帝国》讲述的是神秘古代中国的故事，制作非常精良。

本期	游戏名	厂商名	平台	发售日	类型
1	翡翠帝国	Microsoft	Xbox	2005年4月12日	RPG
2	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar	PS2	2005年4月11日	RAC
3	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar	[illegible]	[illegible]	RAC
4	分裂细胞：混沌理论	Ubisoft	Xbox	2005年3月28日	AVG
5	毁灭战士3	Activision	Xbox	2005年4月3日	FPS
6	战神	SCEA	PS2	2005年3月22日	ACT
7	[illegible]	Eidos	Xbox	2005年4月5日	ACT
8	MVP Baseball 2005	EA	PS2	2005年2月22日	SPG
9	Close Combat: First to Fight	2K Games	Xbox	2005年4月6日	FPS
10	真·三国无双4	Koei	PS2	2005年3月29日	ACT

英国游戏排行榜 TOP 10

2005年4月3日～4月9日

欧洲的足球游戏与美国的橄榄球游戏一样都是常盛不衰的游戏类型，EA打造的《FIFA Street》这个新品牌看来又获得了绝对的成功。本周英国缺乏大作，进入Top 10的新作只有《毁灭战士3》。



▲《毁灭战士3》Xbox版的表现还算是令人满意。

本期	游戏名	厂商名	平台	发售日	类型
1	FIFA Street	EA	PS2/Xbox/NGC	2005年3月11日	SPG
2	分裂细胞：混沌理论	Ubisoft	Xbox/PS2/NGC	2005年4月1日	AVG
3	毁灭战士3	Activision	Xbox	2005年4月8日	FPS
4	GT赛车4	SCEA	PS2	2005年3月9日	RAC
5	战火兄弟连：30高地之路	Ubisoft	Xbox/PS2	2005年3月18日	FPS
6	时空分裂者：完美未来	EA	Xbox/PS2/NGC	2005年3月24日	FPS
7	模拟人生2 大学	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	超级马里奥64DS	Nintendo	NDS	2005年3月11日	ACT
9	超人总动员	THQ	PS2/Xbox/NGC	2004年11月5日	ACT
10	惩罚者	THQ	PS2/Xbox	2005年3月24日	ACT

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编730000
② Email递送：ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）；而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送CH+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年3月10日～3月20日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是13****21037，期待您的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****7057	134****5670
135****3709	131****1025
139****1191	136****6900
139****6985	138****1291
138****9837	138****[illegible]56
[illegible]****9785	[illegible]
136****5289	135****[illegible]
139****8540	135****1160
136****1104	135****2180
136****2342	137****4592

文 纱迦

随着消逝于本能寺中的那曲《敦盛》，“《鬼武者》系列”的信长三部曲也落下了帷幕。就在人们快要忘掉它的时候，Capcom突然公布了系列最新作的情报！这款最新作品名为《新鬼武者 幻梦之晓》，而游戏内容也恰如其名，给人焕然一“新”的感觉。本作依然由Capcom著名游戏制作人稻船敬二领衔制作，他同时也是前三作游戏的制作人。一个全新的鬼之系列即将诞生！







新鬼武者
DAWN OF DREAMS

新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT
PS2		

新鬼武者 幻梦之晓

STORY

想要通过幻魔来夺取天下的织田信长，被鬼武者明智左马介所击败后，消失在本能寺的熊熊大火中。使日本饱受蹂躏的幻魔们也随着信长的死而消失了。

继信长之后，统一天下的人是昔日信长的重臣羽柴秀吉。所有人都认为秀吉会使饱受战乱之苦的日本从此迎来太平安定的时代。

但是，1569年（文禄六年）6月29日，天空中突然出现了邪恶的“红之妖星”。就从这一天开始，秀吉突然性情大变。此后日本各地频繁地发生各种自然灾害，而消失的幻魔也再次在世上出现了……

1598年（庆长3年）。秀吉不知出于什么原因，命令天下将全国的樱花集中到京城。与此同时，一位被称为“灰烬之苍鬼”的年轻武士踏上了幻魔讨伐的征程……

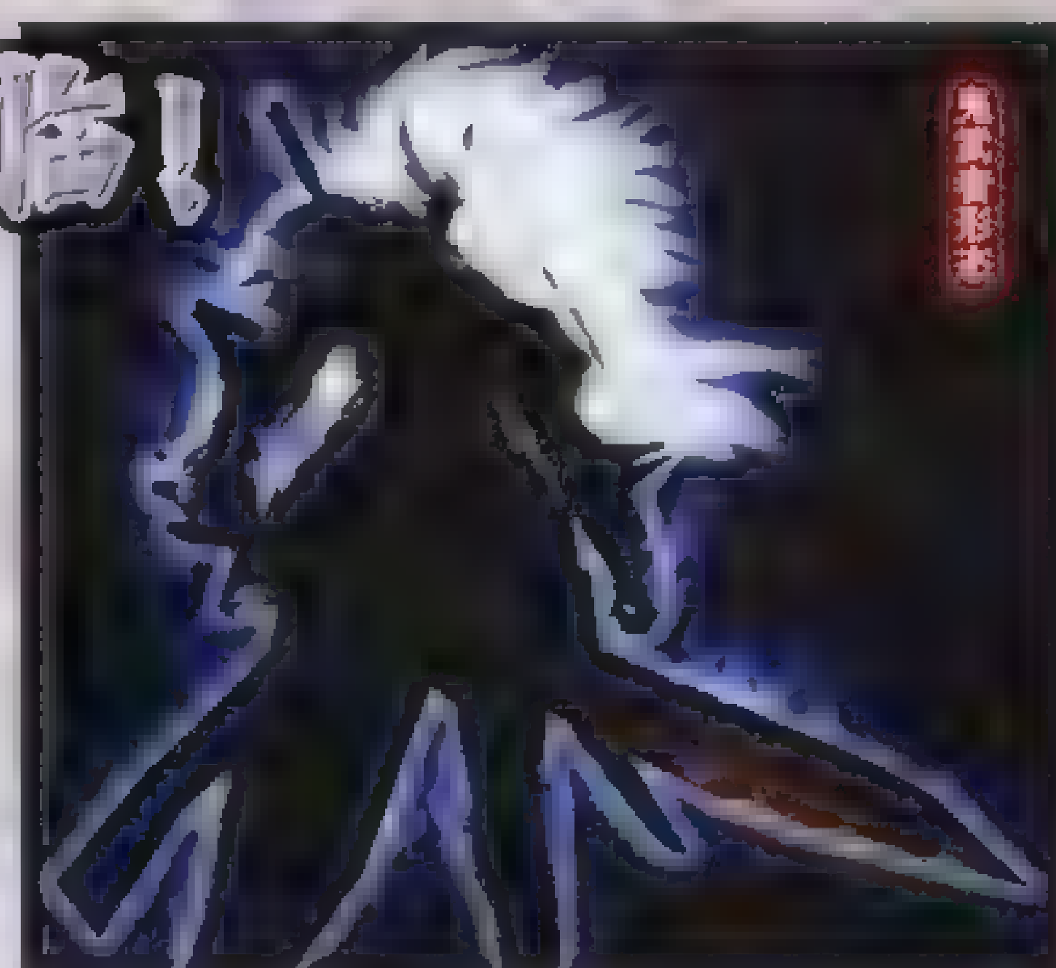


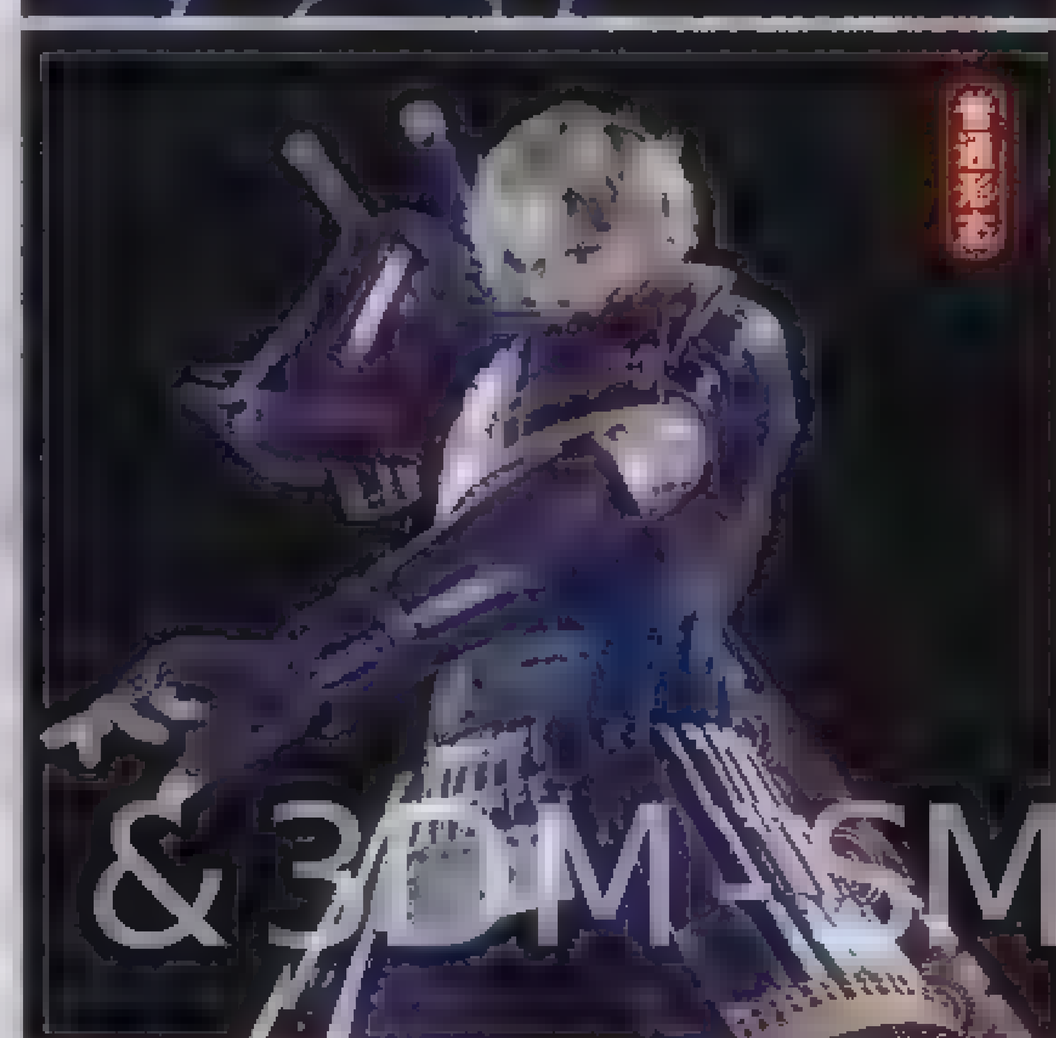
主人公 灰烬之苍鬼

新鬼武者，降临！

“《鬼武者》系列”前三作的主人公都是历史上真实存在的人物。一代和三代是猛将明智左马介；二代是剑术名家柳生十兵卫。而本作的主人公则是一个无名之辈，只知道人们叫他为“灰烬之苍鬼”。事实上他也是一位活跃在那个时代的史实人物，不过究竟是谁可能得等到玩家玩过游戏后才能知道了。灰烬之苍鬼手中的双刀相当奇特，而他那满头的金发和头上的犄角也格外引人注意。他也和前三作的主人公一样，吸收魂之后变身为威风凛凛的鬼武者。

“《鬼武者》系列”的一大传统是请著名艺人担任游戏主人公的原型。一代是在中日韩三国拥有极高人气的金城武，二代是日本著名艺人松田优作，三代更请来金城武和让·雷诺两大国际巨星联合出镜，一时成为绝对的话题之作。但本作则摒弃了这一传统，这多少有些令人失望。游戏制作人稻船敬二在采访中表示，与艺人合作虽然能起到极佳的宣传效果，但同时也会受到太多相关限制，所以经过仔细考虑后决定放弃。Capcom做出这样的决定虽然有些令人惋惜，但如果真能换来游戏素质的大提升，我想大多数玩家还是会赞同的。

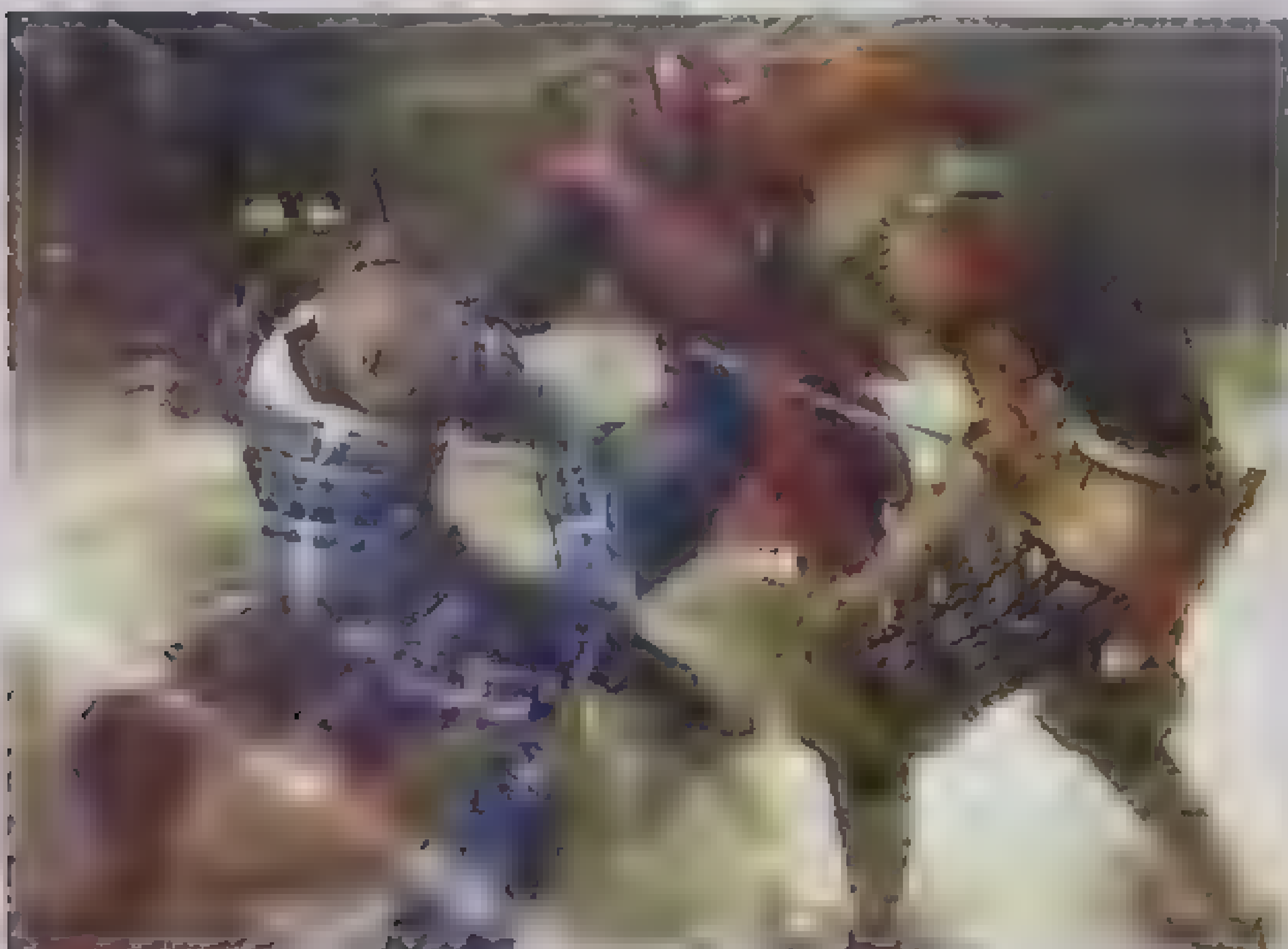




©CAPCOM CO.,LTD

本作的关键词：樱花

从目前公布的画面来看，樱花可谓无处不在，在樱花树下战斗的情景非常美丽。而从故事设定来看，樱花是使秀吉变得疯狂的元凶，在游戏中有着举足轻重的地位。历史上丰臣秀吉确实在1598年命令天下将全国的樱花集中到京城，史称“醍醐之花见”。日本人对樱花的喜爱举世闻名，其赏樱的风俗由来已久。而究其起源，正是因为“醍醐之花见”。据记载，庆长三年（1598年）三月十五日，丰臣秀吉在京都醍醐寺举行赏花会，规模宏大，豪华华丽，使赏花从此成为贵族的风靡雅趣，到江户时代更普及到一般平民百姓。而在游戏中，秀吉将天下的樱花移往京都，此举显然与幻魔有关，究竟为何目前还不得而知。



从旧到新的鬼武者

信长三部曲结束后，“《鬼武者》系列”可以说已经完结。据稻船敬二表示，《新·鬼武者》可以看成完全的新作，也可以认为是“《鬼武者》系列”的续篇。制作人话虽如此，但怎么看本作都像是三代的续作。从故事设定来看本作的敌人当然就是丰臣秀吉，而三代结尾中秀吉的出场也是一个强烈的暗示。

但这一次Capcom的目标确实是要做出一款全新的《鬼武者》游戏。稻船敬二表示，“《鬼武者》系列”所面向的玩家年龄层在25～35岁之间，而《新·鬼武者》将做成一款让15～25岁年龄段的玩家，甚至是不怎么玩游戏的人也能够接受的游戏。考虑到年龄层的不同，本作在保留爽快感的基础上将减少暴力成分（比如出血）。

鬼武者历史年表

[illegible]	[illegible]
1573年	战国名将武田信玄去世。 织田信长攻陷室町御所，室町幕府灭亡。 蒲生十兵卫在信长之妹阿市的帮助下打伤信长。 织田信长攻下小谷城，浅井长政自杀身亡，阿市回到信长身边。
[illegible]	[illegible]
1583年	羽柴秀吉在贱岳合战中击败生平宿敌柴田胜家。
[illegible]	[illegible]
1585年	羽柴秀吉就任关白一职。
[illegible]	[illegible]
1588年	丰臣秀吉发布刀狩令，禁止百姓拥有刀枪等武器。
[illegible]	[illegible]
1592年	丰臣秀吉侵略朝鲜，遭到可耻的失败。
[illegible]	[illegible]
1597年	丰臣秀吉再次出兵侵略朝鲜。
[illegible]	[illegible]

※黄字代表游戏中虚构的剧情。

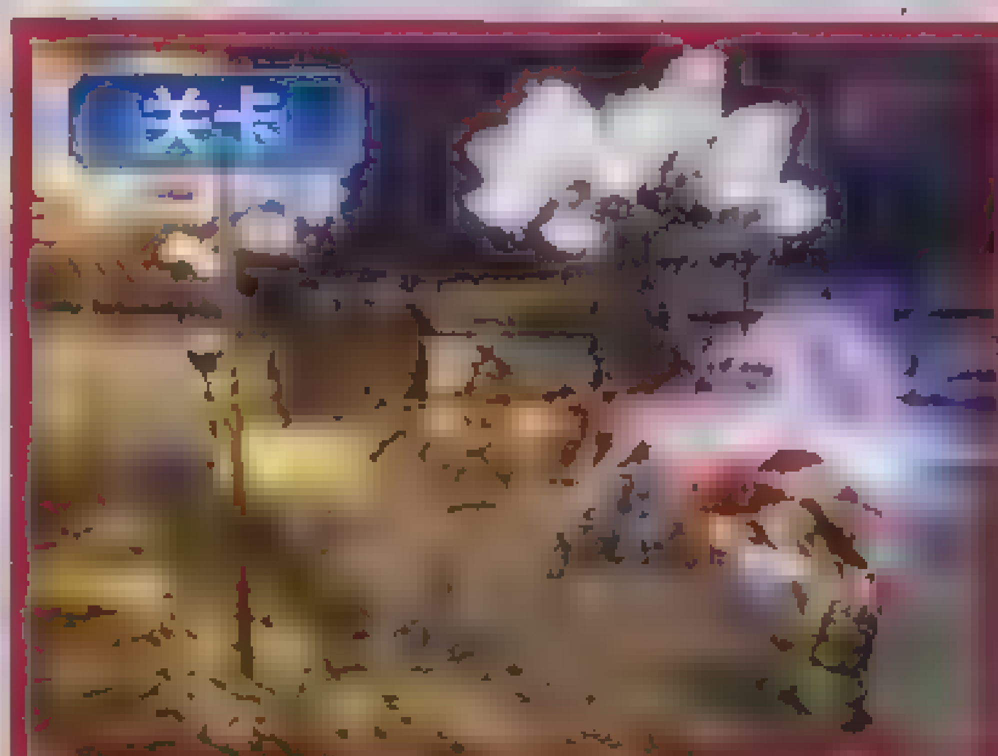


进化！改良！革新！

系列最吸引人的设定莫过于“一闪”了。从一代到三代，动作要素几乎没有任何变化，只有“一闪”始终在加强。本作不但保留了“一闪”，还会对其进行新的调整，会使新老玩家都从中获得快感。此外还追加了新的动作要素。



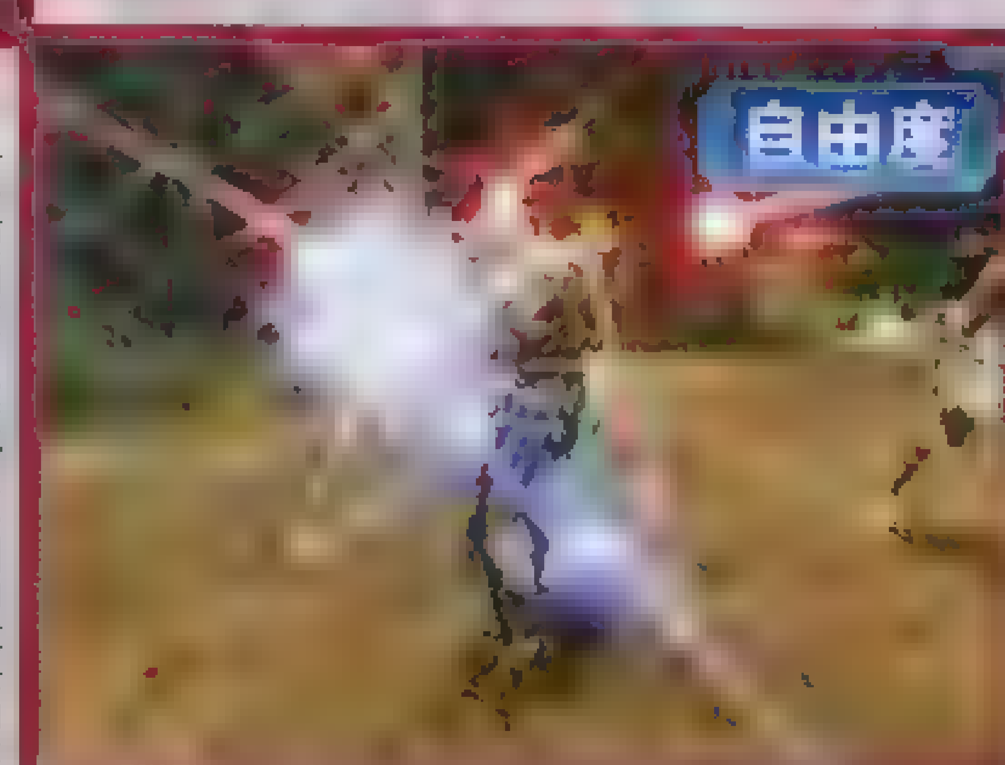
▶灰烬之苍鬼的武器是两把刀，本次报道中只有他挥动蓝色大刀的画面，不知那把红刀会有什么不同呢？



◀这次游戏在大多数情况下会采用追尾视点，这样当玩家操纵角色在画面中自由移动时，镜头也会跟着移动。

本作与“《鬼武者》系列”不同，将会有关卡的设定，并且比以前更加重视动作性。而绘图引擎也经过了改良，虽然画面看起来与前几作类似，但在游戏中可以自由变更视角！这也意味着游戏不再采用“死背景”了，实在是惊人的进步啊！

前三作还或多或少残留着一些AVG的影子，而本作的自由度比以前有着极大的提高。主线剧情当然还是存在的，但玩家可以先按自己的意愿做想做的事，而后再发展剧情。游戏中还可以返回到已通过的关卡，这样反复进行还可以获得新的武器。武器变强以后一口气干掉一二十个敌人也不在话下。



▶一看便知道，这就是系列的代表动作吸魂。从画面上来看，魂还是分为好几种。

从官方网站的截图来看，本作将会有4个同伴，这4位同伴分别是手持火枪的女性、拿刀的女忍者、手持锡杖的僧侣和身材魁梧的巨汉。看来本作又要重现二代的经典设定了。《新鬼武者 [illegible]梦之[illegible]》现在的开发度仅为[illegible]%左右，预计将会在E3展上提供试玩版，届时本刊必将为您献上有关本作的更详细情报。

文 星夜

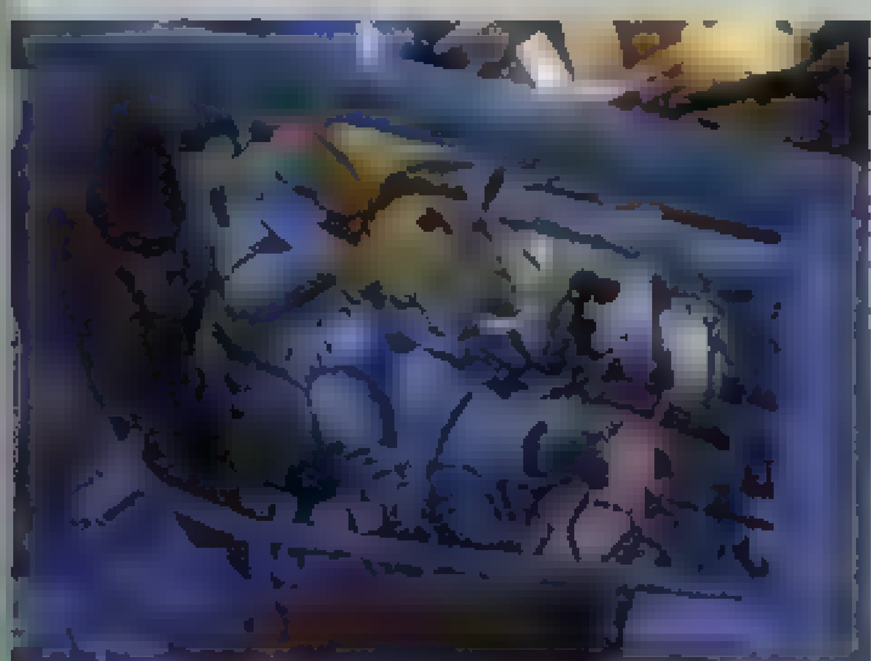
杰克X：赛车大战



杰克X：赛车大战	SCEA Naughty Dog	RAC
PS2 Jak X Combat Racing	预定2005年	美版

Naughty Dog制作室失去了《古惑狼》系列的开发权后，在SCEA的带领下《杰克与达斯特》成为PS2早期最重要的高品质原创游戏之一，无论在销量还是口碑上都可以说是大获全胜。这款游戏策划之初就是一个三部曲，在《杰克3》中，整个故事背景已经交代的非常完整，这个游戏系列似乎确实可以就此划上句号。不过SCEA和Naughty Dog显然都不想就此放过一个辛苦培养起来的品牌，虽然《杰克》三部曲已经完结，Naughty Dog仍可以通过新的方式让那些经典角色出现在玩家面前。

死者的阴谋





游戏故事发生在《杰克3》的大约1年之后，我们的两位英雄被叫到Kras城，参加一位叫做Krew的死者的遗嘱宣读仪式。在《杰克1》中，杰克杀死了邪恶的Krew，而Krew在临死前立下了遗嘱，指明要杰克参加他死后的遗嘱宣读仪式。刚刚到Kras城，杰克和达斯特就发现了很多熟面孔，Keira、Ashelin、Samos以及Torn等人显然也是来参加遗嘱宣读仪式的。Krew为何要让大仇人杰克来参加他的遗嘱宣读呢？难道要把遗产留给他？正当大家疑惑之时，Krew的遗嘱录音带开始播放了，原来一切都是Krew遗留下来的一个阴谋，在遗嘱宣读仪式现场的所有人都已经中毒，甚至包括Krew的女儿Ryan在内！要想解毒，就要成为Krew车队的成员，在Kras城参加“赛车大战”！

自从杰克在《杰克3》中拯救了世界之后，各地兴起了很多新城市，并且有很多新兴体育项目出现。其中之一就是赛车大战。在这项体育比赛中，参加者在竞速过程中要互相攻击以取悦观众。Kras城的汽车大赛则是整个星球上规模最大的，所有最致命、最快的车手都会在这里出现，而杰克要在这些专业高手之中胜出。

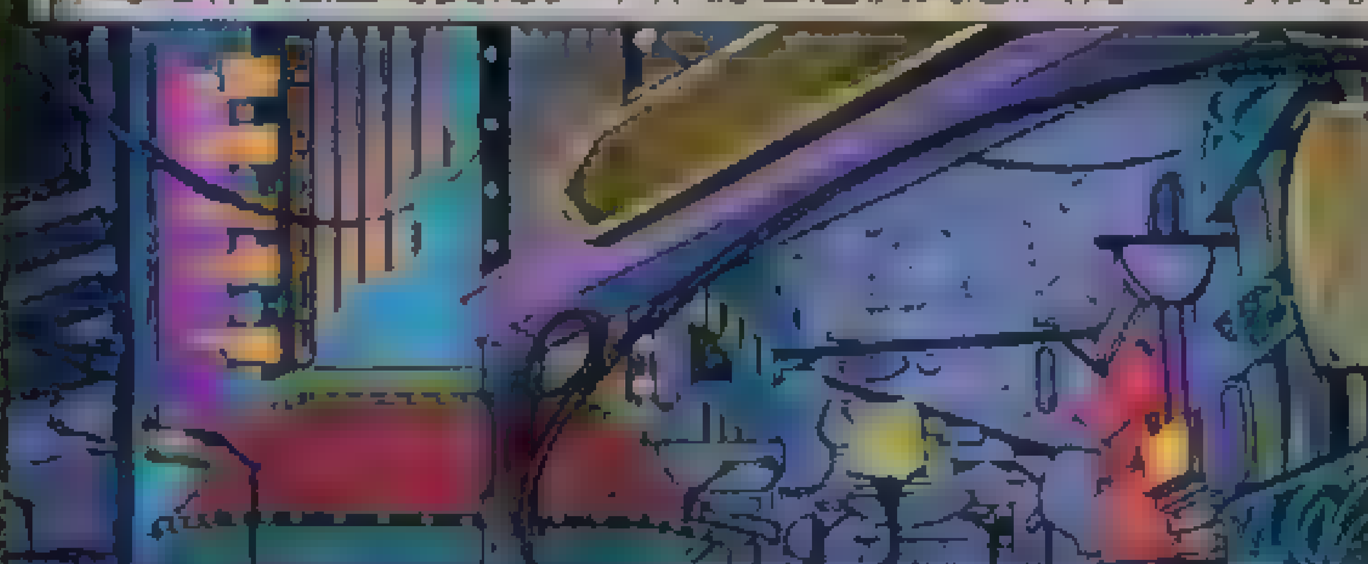


■赛车大战是一项极为危险的运动。



赛车大战

从游戏的总体结构来说，《杰克X》与之前的三部曲并没有本质上的不同。虽然杰克成了车手，游戏主体成了赛车游戏，本作的剧情依然丰富，每一场赛车大战都有故事背景，并且会有制作精良的即时演算剧情演出，这些即时演算的过场动画将会穿插在每一场比赛中。赛车大战可以分为多种类型，例如：环形道赛车、死亡竞赛、时间挑战赛等。游戏中共有20条赛道，其中会有一些根据之前作品中的地区制作的赛道。每个赛道都会有多种形态，根据不同的赛事会有相应的变化。本作的冒险模式总共有100项赛事。



◀ 灯火璀璨的Kras城是致命的赛车大战运动的集中地，从这张设计稿来看，这应该是一个夜晚版的赛道，不知道本作是否有时间的概念呢？



▶ 这里显然不是Kras城，为了增加赛道的多样性，本作出现的赛道当然不会局限于都市场景，这个死气沉沉的雪地赛道上不知道会发生怎样的故事呢？



◀ Naughty Dog在赛车游戏方面并非新手，PS晚期推出的《古惑狼赛车》就是一款……游戏……《杰克X》的风格显然与《古惑狼赛车》相去甚远。

©2005 SCEA All Rights Reserved.

www.plumbook.cn

eco升级系统

如果你觉得《杰克X》是《杰克3》中的驾车部分的单独强化版，那么你的猜测可以说是对了一半。《杰克X》确实借鉴了前作充满趣味性的驾车战斗模式，制作组为了让本作更具深度在每个细节都进行了强化。首先，本作的物理引擎显然是《杰克3》难以企及的，更加逼真的汽车物理效果让玩家需要在比赛过程中时刻小心。本作采用了系列的“eco”系统作为其升级系统，在比赛过程中，你将会看到5种颜色的eco，当你开车从中穿过时就会获得好东西。绿色的eco用来恢复汽车的HP，蓝色eco用来补充加速槽，黄色eco会给你的赛车随机添加一种向前开火的武器，而红色eco会添加一种向后开火的武器。最后一种是黑色eco，主要功能是使武器升级。



■本作图形引擎经过大幅改良

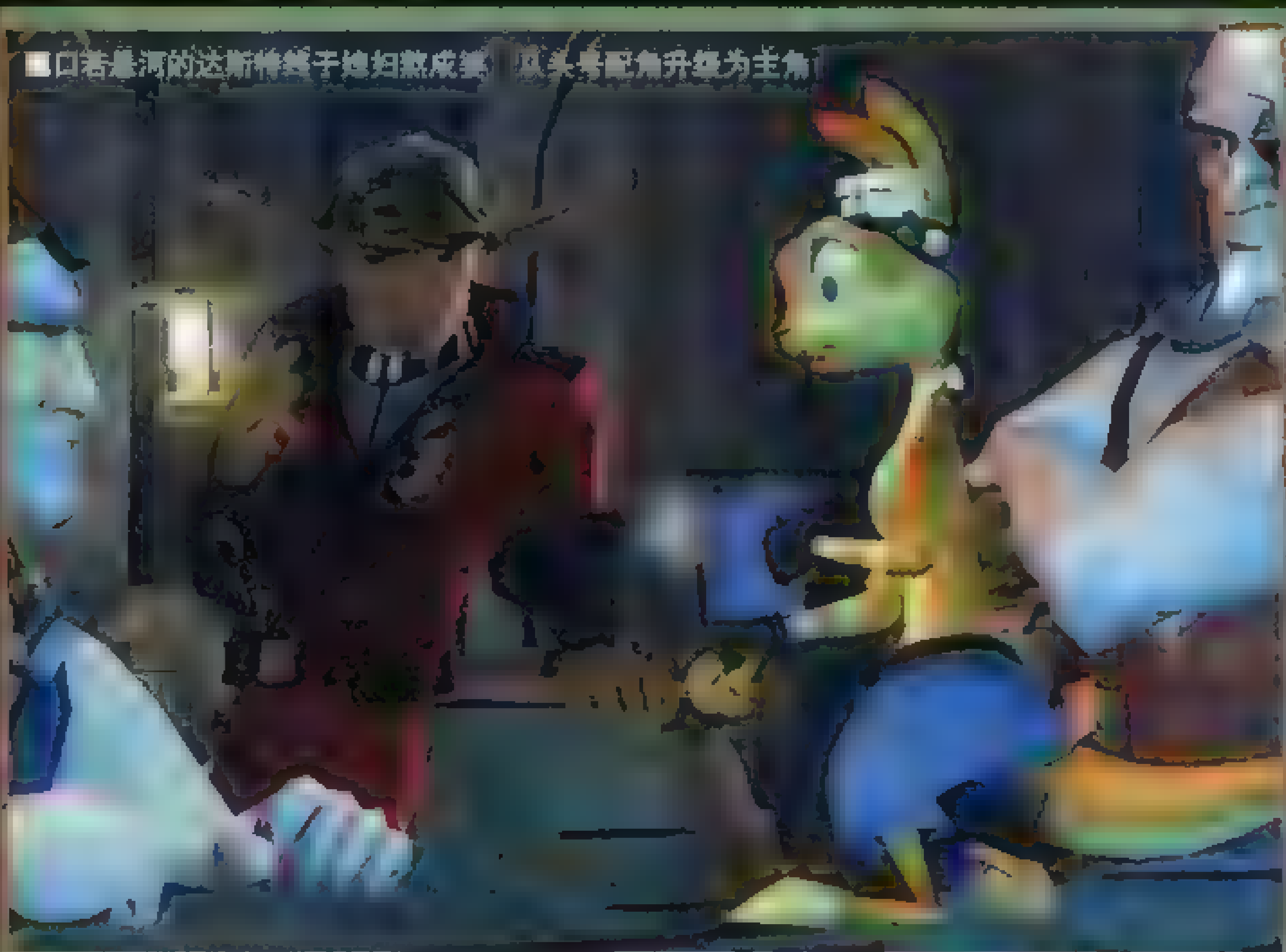


网络模式



赛车型游戏当然少不了多人游戏模式，《杰克X》设计了线下以及网络多人游戏模式。与以往作品不同的是，本作的网络模式也可以用分屏的模式来玩，让玩家可以与身边的朋友一起进入网络游戏模式。本作的网络模式支持6人游戏，并且对应PS2耳麦。网络模式另外一个有趣的地方就是玩家可以用自己设计的赛车投入比赛。本作提供了12种赛车，要想让自己的赛车更加另类，玩家还可以对各个部件进行改装。引擎、武器、涡轮发动机、方向盘以及底盘等都可以改装，不过这些部件当然是不能随心所欲就可以改造的。要改造部件，就需要花钱，并且需要有改造用的原料，而这些都可以通过比赛获得。为了保证比赛的公平性，本作的网络模式包括“有限”和“无限”两种形式，前者只能从限定的汽车中选择，而后者可以使用自己改造的赛车。





“达斯特PSP”同步开发中！

随着游戏的进行，不仅剧情会随之推进，玩家还将获得很多可以在单人和多人游戏模式中使用的隐藏要素，例如大量新赛道、赛车、车手等。更加有趣的是，Naughty Dog目前正授权Ready At Dawn公司开发一款以达斯特为主角的PSP游戏，而这款游戏与《杰克X》是具有互动性的。将两个版本的游戏连接起来（应该是通过PS2的USB插口）后，将会开启一些隐藏要素，就像GBA与NGC游戏的互动一样。据Naughty Dog的总裁Evan Wells介绍，玩家可以使用《达斯特PSP》中的角色在《杰克X》中充当车手，并且可以用《达斯特PSP》激活《杰克X》的一些隐藏赛车部件，让玩家设计出《达斯特PSP》中出现的赛车。Ready At Dawn公司的创始人之一Didier Malenfant曾就职于Naughty Dog，参与开发了《古惑狼赛车》以及《杰克与达斯特》第一作，相信这款《达斯特PSP》应该也不会让人失望。

www.plumbook.cn

瑞奇：死锁 SCEA Insomniac Games ACT

PS2 Ratchet: Deadlocked 预定2005年第四季度 美版

“《瑞奇与叮当》系列”是SCEA的招牌系列之一，每年秋季都会有一款新作准时与玩家见面。经历了之前三部作品后，如今系列最新作将会走向更加黑暗的风格。之前《杰克与达斯特》进化到《杰克II》，游戏风格变得十分阴暗，现在《瑞奇与叮当》也将会走向同样的发展方向，新作名中也去掉了叮当，那么《瑞奇：死锁》将会带给玩家怎样的新感觉呢？



文 星夜

宇宙大英雄被绑架了！


▲戴上了死锁盔甲的瑞奇让人完全认不出来了。

英勇无畏的瑞奇与叮当总是无往不胜，不管宇宙面临多大的危机他们总是能够迎刃而解。然而在他们执行第四次任务的时候居然被绑架了！Gleeman Vox是垄断了R&C世界所有传媒的媒体大亨，在他的众多电视节目中，最受欢迎的当数“恐怖地带（Dreadzone）”。这是一套电视体育竞技节目，也是Vox媒体帝国的栋梁。在这套节目中，所有参加者将会在战场上厮杀，战斗过程向全世界观众直播。这项比赛中有一个常胜队伍“Ace Hardlight”，他们的目标就是干掉所有新人。更加糟糕的是，瑞奇与叮当这对好搭档如今被分开了，并且被带上了解不开的盔甲，如果他们想要逃跑，盔甲就会自爆。Vox派瑞奇单独进入战场战斗，而叮当则负责观察战斗过程，提供任务信息。


▲游戏引擎经过大幅改动，画面进步不小，天气和光源效果更加逼真。

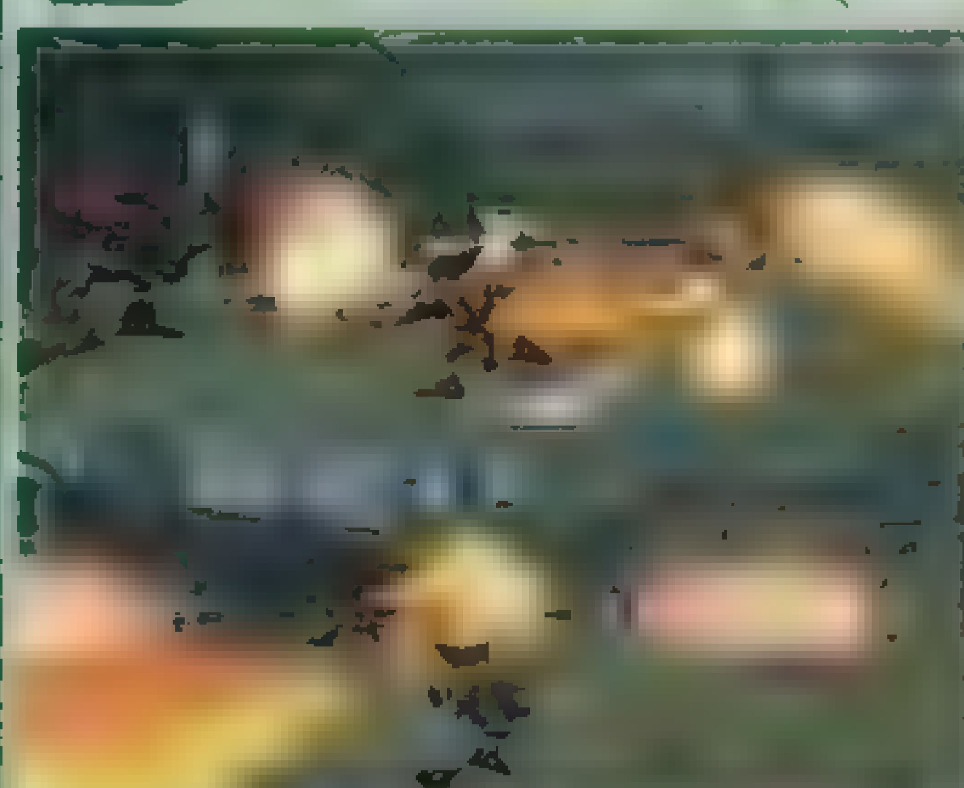
没有叮当该怎么办？

没有了叮当的协助是否觉得少了点什么？不用担心，在本作中瑞奇将会有两个机器人助手帮忙。玩家可以用方向键向机器人下达各种简单命令，另外还有前后关联的命令，机器人会根据实际情况做出反应。在游戏中，玩家经常要利用机器人的帮忙，例如让他们将敌人引走等。更加有趣的是，这些机器人也是可以改装的，可以通过更换身体部位使其具备不同的能力。




■左边蹲着的机器人就是瑞奇的新帮手

任务制与多人模式


▲双人合作模式不仅场面火爆，而且丝毫没有丢帧现象。

电视节目的故事前提非常适合本作的任务制结构，玩家可以自由选择想要接受的任务。每个任务发生在不同的战场，具有完全不同的感觉。玩家需要完成特定数量的目标才能推进剧情，并且碰上分散在游戏中的BOSS们。除了单人游戏外，本作还将提供全新的多人游戏模式。在全新的双人合作模式中，玩家可以通过分屏从第一关一直玩到最后。本作也有很多网络游戏模式，支持8人同玩，并且强化了网络社区功能。

武器模块系统

本作的武器系统改动很大，玩家可以选择的武器只有10种……先不要失望，本作武器的变化绝对不会比前作少，独特的模块系统使得本作的武器种类更加千变万化。每种武器都有模块强化功能，随着使用率的提高会开启新的模块槽，在模块槽安装武器模块就会使其具备相应的功能。武器模块分为通用型、功能型以及特定武器型。





&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2005 SCEA. All Rights Reserved.

位于美国华盛顿的Sucker Punch是一家崛起于PS2时代的游戏制作室，而他们的代表作便是“《狡狐大冒险》系列”。自从2002年的第一作开始，Sucker Punch一直在努力积累平台动作游戏的制作经验。如今他们对于此类游戏的开发是越来越顺手了，仅用1年时间制作的《狡狐大冒险3》是否能带给我们同样的惊喜呢？

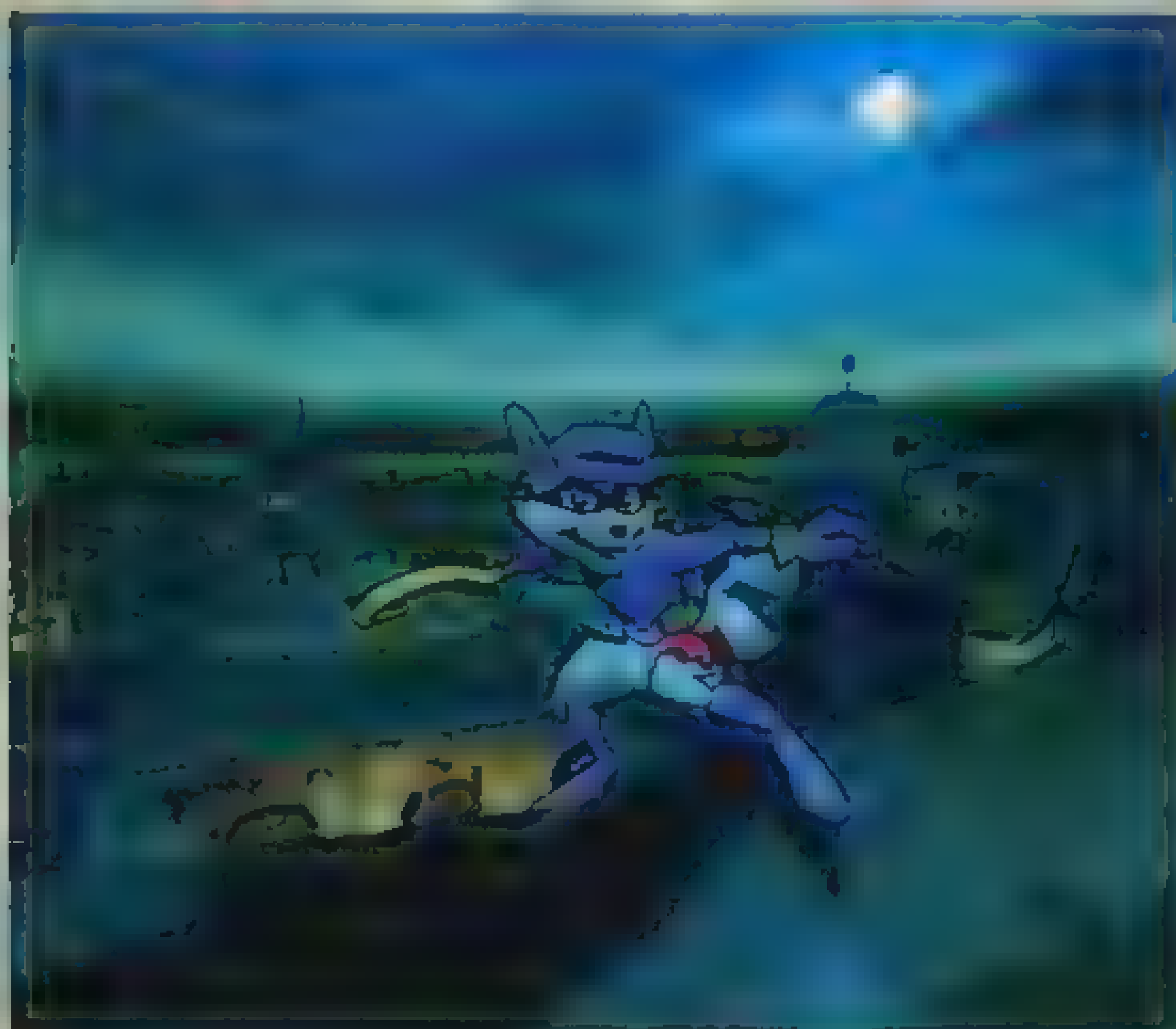


狡狐大冒险3：侠盗荣誉

文 星夜

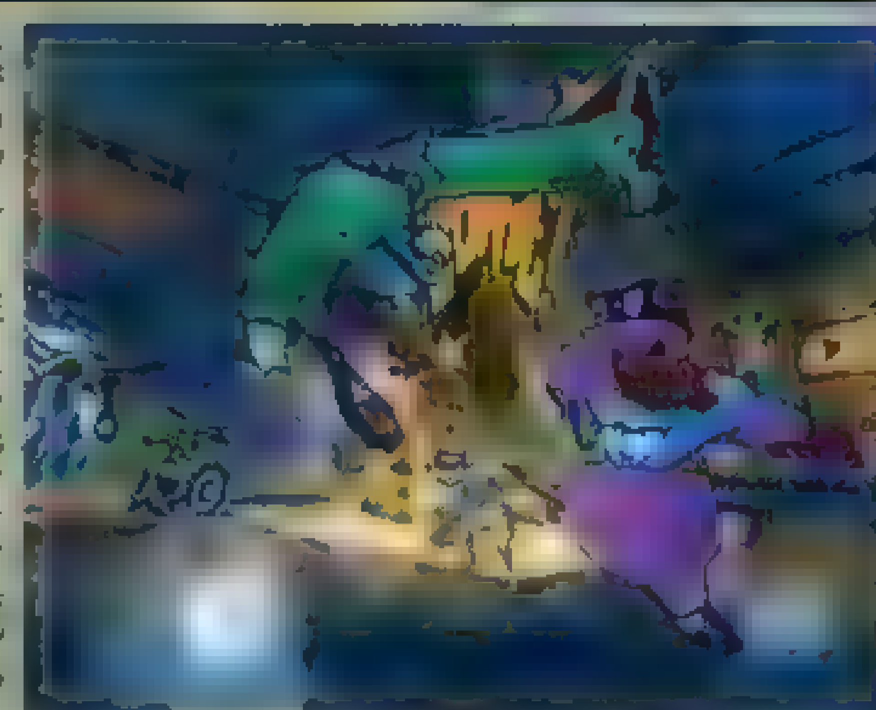
狡狐大冒险3：侠盗荣誉　SCEA Sucker Punch　ACT

PS2　Sly 3: Honor Among Thieves　2005年



寻找侠盗家族宝藏！

《狡狐大冒险3》的故事发生在前作之后不久，虽然Sly Cooper打败了邪恶的Clockwerk，不过也付出了沉重的代价。乌龟Bentley成了残疾人，只能依靠轮椅行动；河马Murray看到Bentley的遭遇也心生寒意，于是独自一人到世界各地旅行，不想再像过去那样生活；只有Sly Cooper仍然像过去那样以盗窃为生。虽然不是皆大欢喜的结局，三人的生活也算是平静。有一天，Sly拜访了父亲侠盗团的老成员，因此得到了Cooper家族藏宝处的消息。于是Sly叫上了Bentley一起去找回自家宝藏，不过在寻宝过程中他们发现有另一个盗贼团伙也在打这些宝藏的主意。几番争斗之后，Sly和Bentley意识到他们需要新的帮手才能打败敌人，于是他们开始招募侠盗团新成员。除了老搭档Murray外，Sly最后还将找到昔日的宿敌。

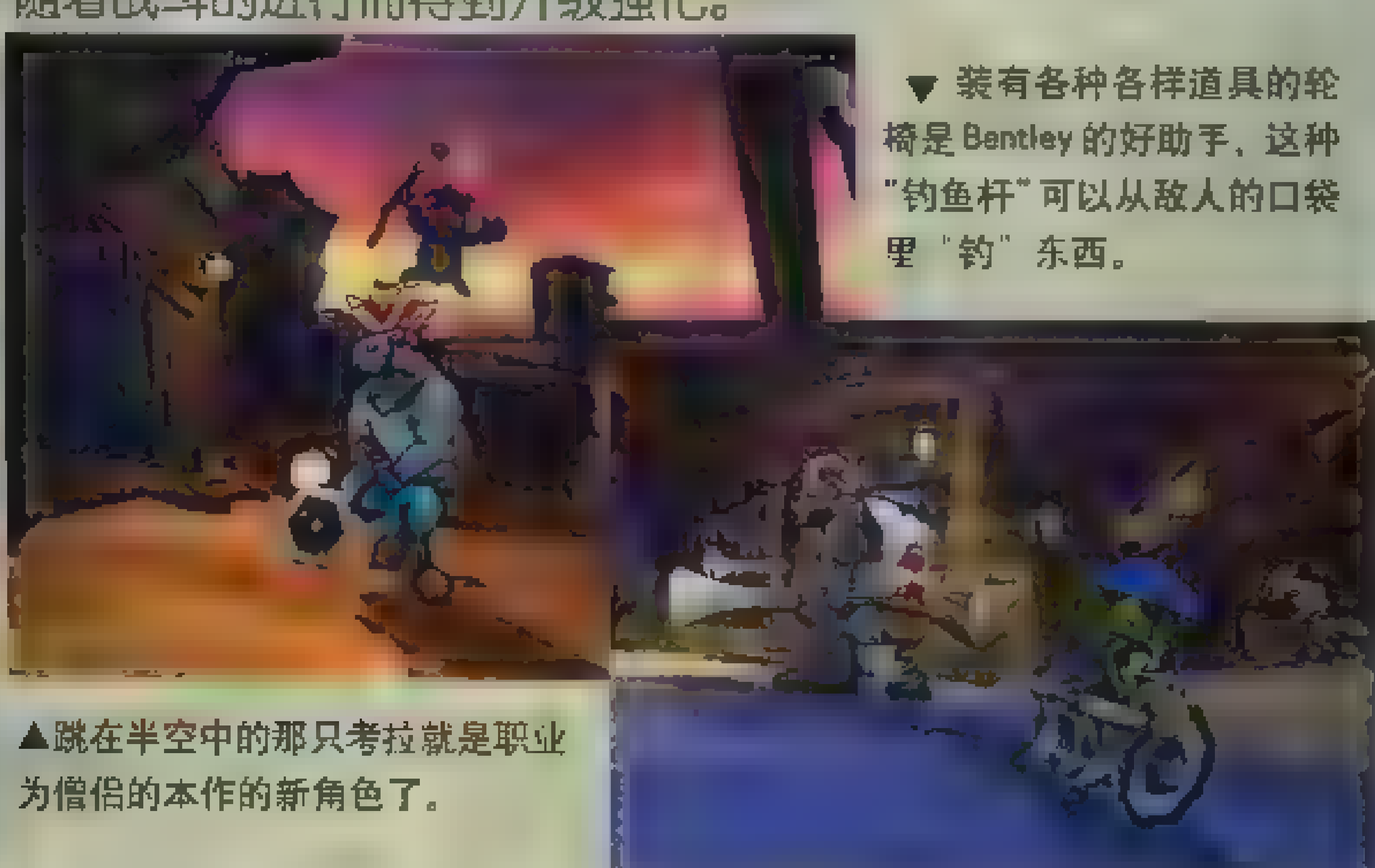


▲侠盗帮三人组参上！

新侠盗帮诞生！

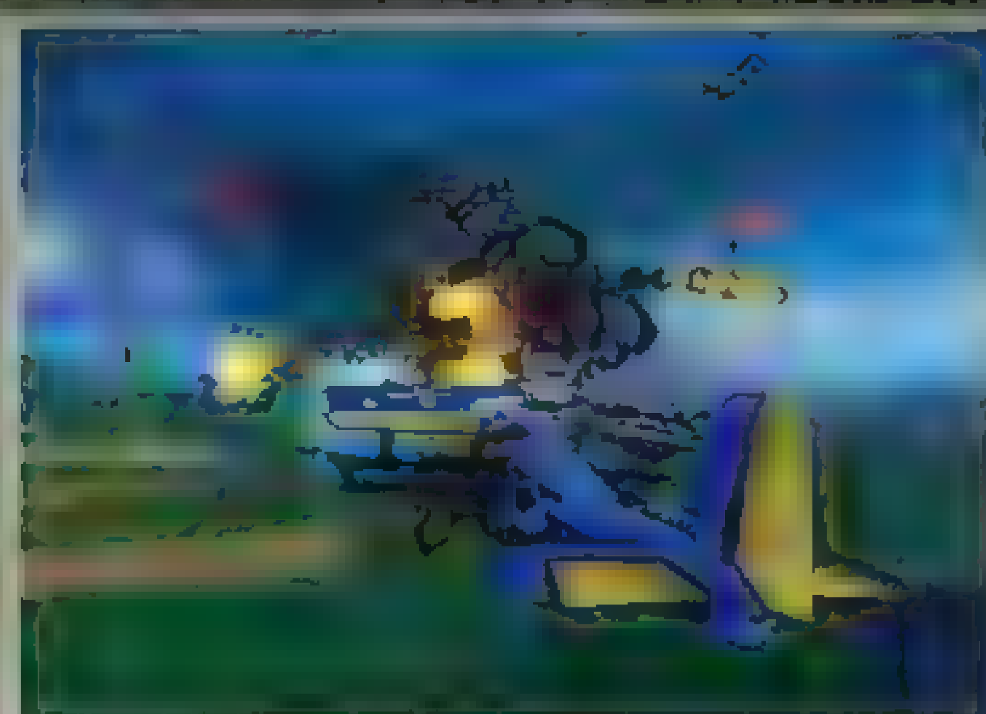
《狡狐大冒险3》同样将会采用前作的任务制结构，不过在本作中，任务的完成方式和队员的搭配将更加多样化。本作中玩家可以操作的角色不仅是前作的三人，之前已经出现过的Carmelita Fox和Dimitri在本作中将会成为可操作角色，还有一个新角色是职业为僧侣的考拉。Carmelita的跳跃能力很强，并且带着一枝枪；而僧侣可以跳到敌人的头上，操纵敌人的行动；而前作中的大反派Dimitri在本作中将会成为玩家的伙伴。

除了新的可操作角色外，原来的三位老搭档也会有很多新能力。Sly有很多新战斗动作，并且可以通过乔装使得秘密行动更加容易；Bentley的轮椅装载着功能丰富的小设备，而他那聪明的头脑也使其成为密码解锁的专家；Murray的攻击能力可以随着战斗的进行而得到升级强化。



▼装有各种各样道具的轮椅是Bentley的好助手，这种“钓鱼杆”可以从敌人的口袋里“钓”东西。

▲跳在半空中的那只考拉就是职业为僧侣的本作的新角色了。

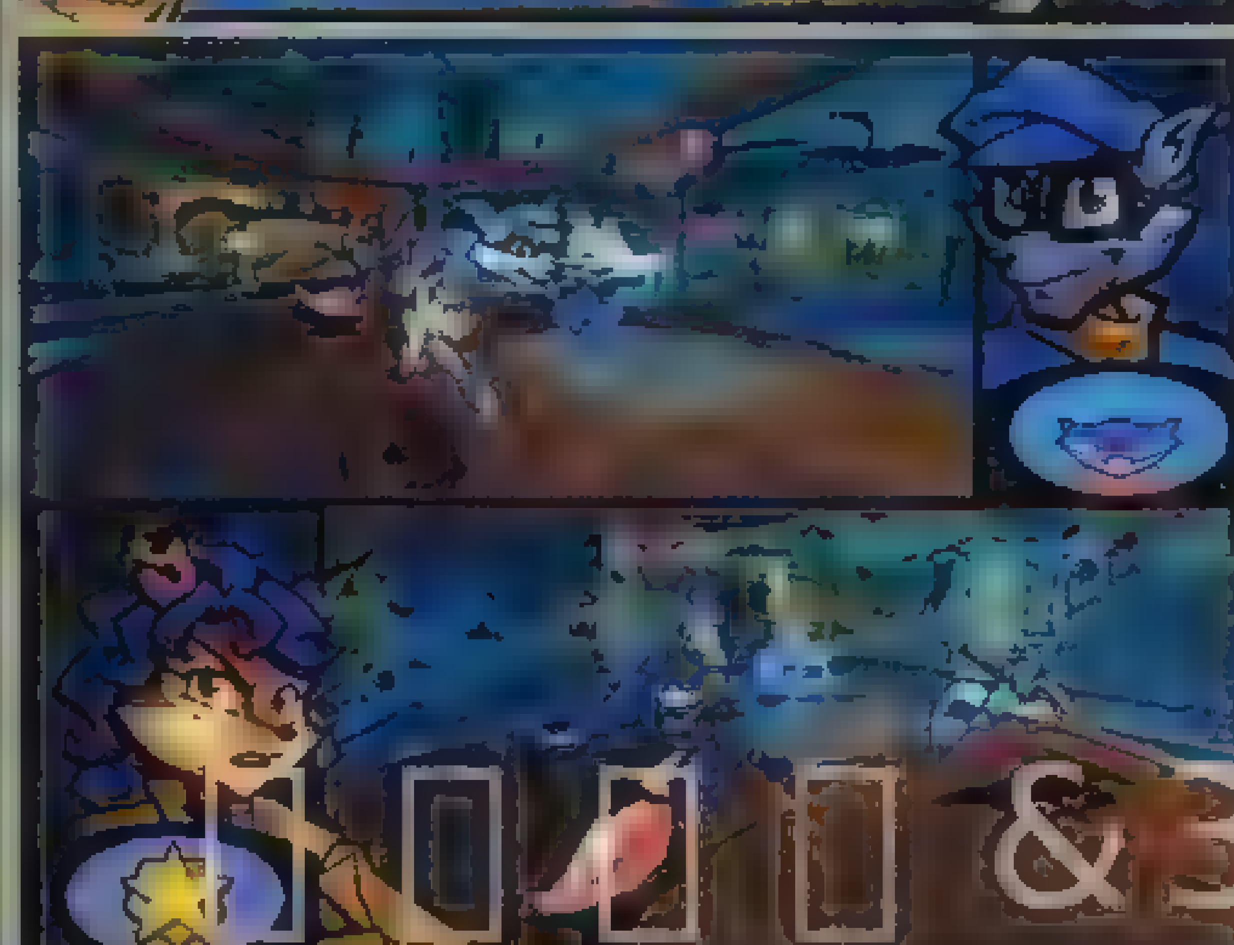


▲火爆的空中大混战，有着不输于空战游戏的趣味性。

迷你游戏

除了传统的平台动作游戏方式外，在《狡狐大冒险3》中，玩家还将体验到丰富多彩的游戏方式。例如驾驶小船，驾驶飞机在空中战斗，或者来一场紧张刺激的车赛。本作中将会有大量的迷你游戏，大大增强了游戏的丰富性。目前公开的小游戏包括有喝柠檬水大赛和歌剧表演。

警察捉小偷！



▲紧张有趣的警察捉小偷模式采用独特的分屏方式进行。

本作最大的新要素是Sucker Punch为玩家贴心打造的多人模式。目前公开的有其中的“警察捉小偷”模式。在该模式中，玩家可以扮演Sly或者Carmelita。如果扮演Sly，你的任务就是偷到5种道具，并将其放到特定的地方；如果扮演Carmelita，你就要干掉Sly五次。谁先完成目标就由谁胜出。在该模式中，玩家除了可以利用各自的能力特征外，还可以利用关卡中的各种物体。例如你可以触发陷阱降低对手的速度。

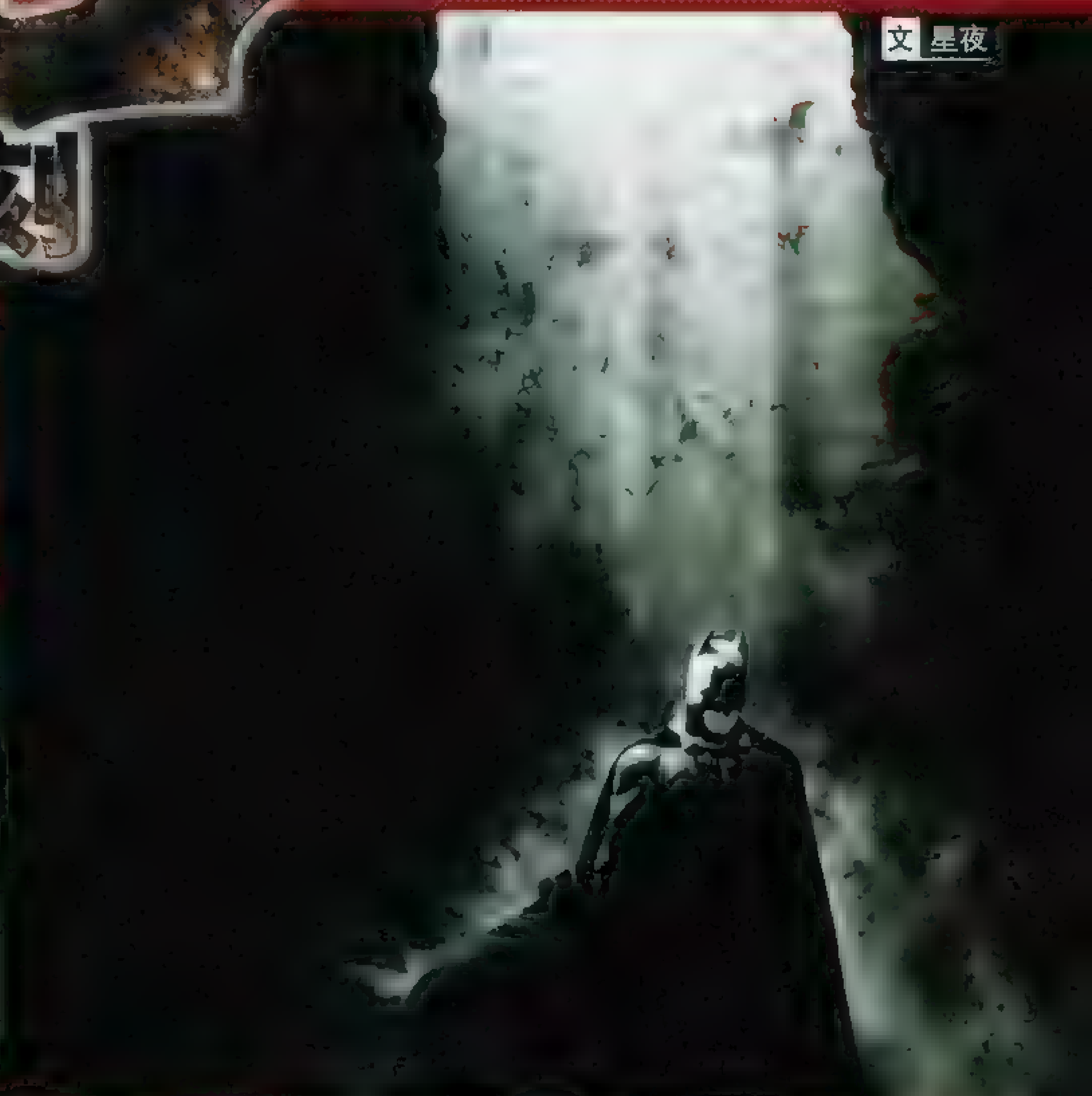
©2005 SCEA All Rights Reserved

文 星夜

蝙蝠侠 开战时刻

随着近年来漫画电影热度渐升温，横跨漫画、电影、游戏的老牌三栖巨星——蝙蝠侠，也将全面复出。对于游戏业来说，蝙蝠侠并不是一个陌生的名字，从FC时代开始就陆续有各种相关游戏登场，可惜其中多数制作水平都不高。今年夏季，随着电影《蝙蝠侠：开战时刻》的上映，这位暗夜犯罪克星将会再度成为人们的焦点，而英国Eurocom制作室的游戏版目前也正在有条不紊地开发中。

Multi　EA Eurocom　ACT





剧情

本作剧情基本上以电影版为线索，不过剧本是由《分裂细胞：明日潘多拉》的剧本作者 JT Petty 重新编写的。该作讲述的是蝙蝠侠诞生的故事。Bruce Wayne小时候亲眼目睹父母被杀害，童年的阴影引起了他报仇的欲望。但是造化弄人，他一直也没有找到机会为自己的父母报仇。后来他接受了忍者集团首领Ra's Al-Ghul的建议，回到了哥谭市。他在自己别墅发现了一个地下室，其中的装备令他变成另外一个人：蝙蝠侠。在这身伪装下，蝙蝠侠到处打击犯罪，包括黑手党首领唐鹰，变态毒枭"稻草人"博士以及一个非常熟悉自己的神秘的对手……



《分裂细胞》式潜入型游戏

Eurocom 邀请 JT Petty 为本作重写剧本并不是没有理由的，实际上，《蝙蝠侠：开战时刻》在各个方面都有很浓的《分裂细胞》的影子。蝙蝠侠有很多动作都与山姆·费舍尔很像，例如攀爬钢管、双手吊在横梁上前进、或者使用绳索潜入建筑物顶部。蝙蝠披风使其可以在各个建筑物间跳跃滑翔。

与《分裂细胞》不同的是，在本作中玩家不需要通过动态光影判断敌人的位置，敌人会在地图上以红色图案标出，让玩家可以更加自由地行动，无需时刻担心惊动敌人。本作的瞄准系统是通过方向键控制的，画面上提供了一个小小的指示标记，指示出哪些物体是可以互动的，包括敌人、按钮等。

本作总共有9个关卡，在一些重要剧情部分都是按照电影版的线索展开。游戏中收录了一些电影里的片断以及即时演算的剧情讲述故事情节。



■即便是超级英雄，很多情况下秘密行动才是最佳选择。





3DM-SMV
www.plumbook.cn

©BATMAN BEGINS software©2005 Electronic Arts Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved. DC BULLET LOGO, BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and ©DC Comics. WBIE LOGO: TM &©Warner Bros. Entertainment Inc.

令人闻风丧胆的罪犯克星

本作最大的原创要素就是“恐惧槽”的加入。蝙蝠侠可以看到敌人的心跳速度，借此判断对方的受惊吓程度。敌人感到恐惧的时候射击的精确度就会下降，当他们实在是吓坏了的时候，甚至会跪地求饶，或者掉头逃跑。在漫画原著中，蝙蝠侠本身就是一个令犯罪份子闻风丧胆的人物。在游戏中，当敌人看见蝙蝠侠突然降临到自己面前的时候，心跳速度就会立刻加快。为了给敌人最大的恐惧效果，在露面之前，最好先营造一个合适的出场气氛。例如在环境的各个地方制造响声，逐渐提高敌人的焦虑程度，然后展开蝙蝠披风，华丽地从天而降，往往能够达到不战而胜的效果。

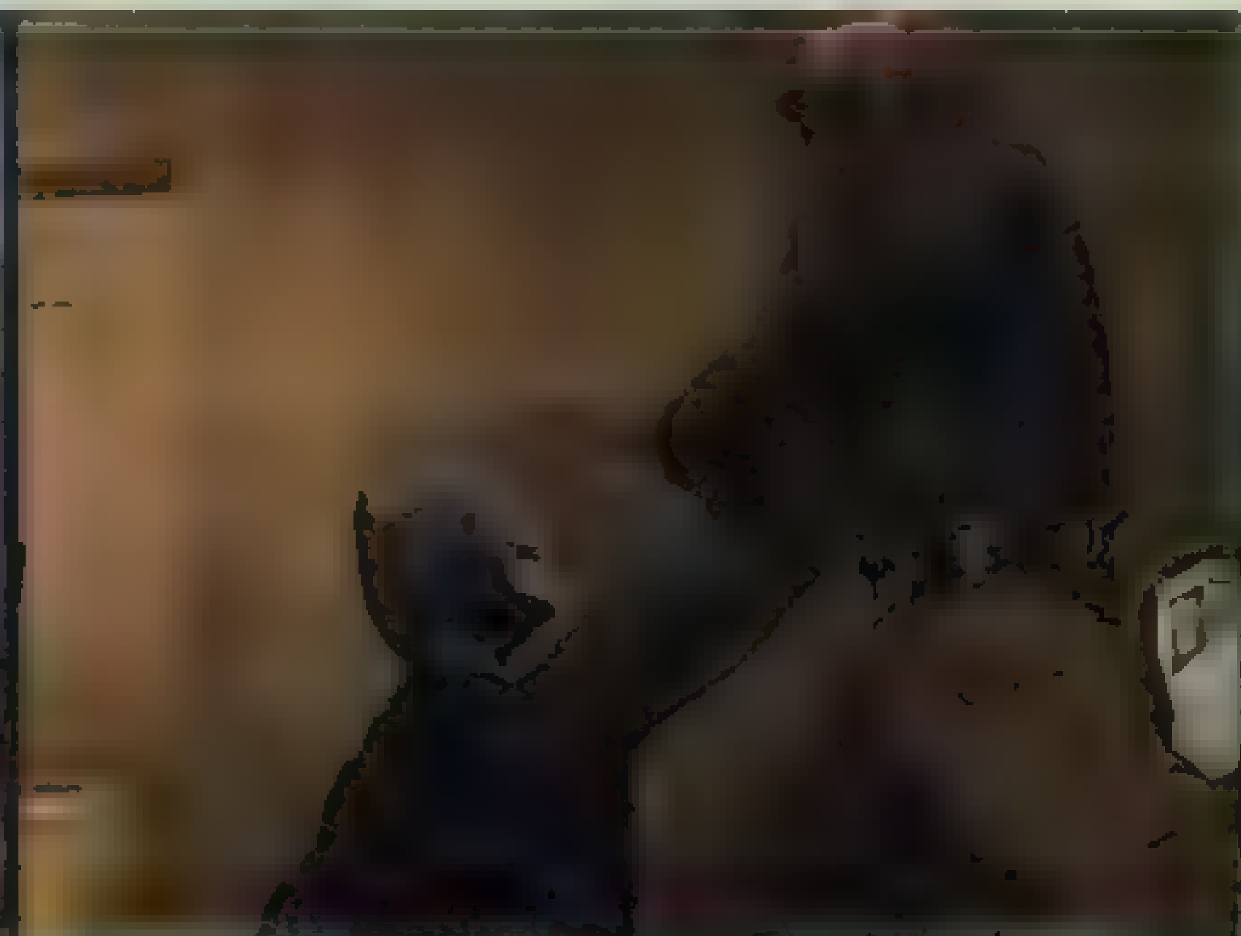
不同的敌人对于蝙蝠侠的惧怕程度完全不同，一些小杂兵很容易被吓倒，不过能力较高的敌人就比较难以应付，仅依靠恐惧系统对付敌人自然是不现实的。与多数美国漫画中的超级英雄不同，蝙蝠侠没有超能力，他的厉害之处就在于功能丰富的各种设备。本作中可以使用的设备非常丰富，各种蝙蝠状投射物、经典的蝙蝠车、烟雾弹、蝙蝠披风等，大大增强了游戏乐趣。

本作还有一个名誉值的系统，打击罪犯、锄强扶弱将会提高蝙蝠侠在哥谭市的名誉值。例如在Arknam Asylum关卡中，玩家可以通过释放被囚禁的试验对象提高名誉值。名誉值提高后也有利于提高蝙蝠侠对敌人的震慑效果。



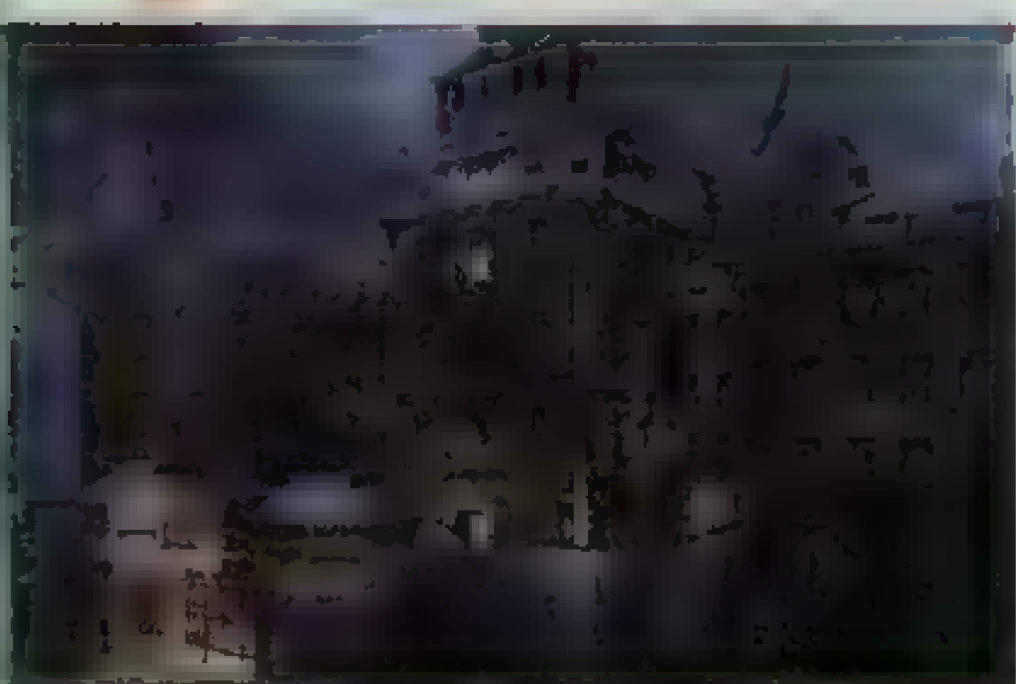
▲本作的打斗部分比较简单，根据具体情况 按同一个键会有不同的攻击动作。





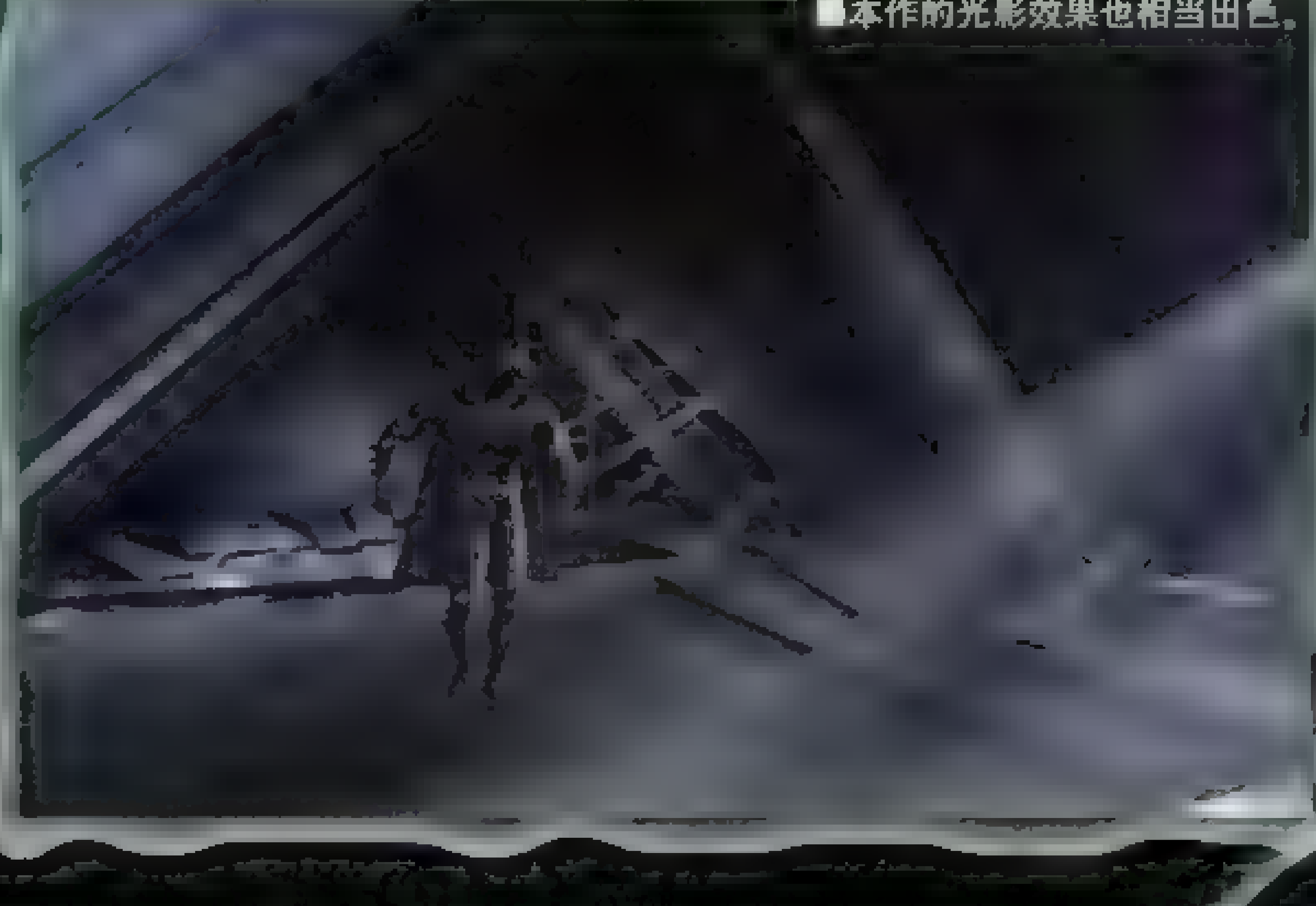


集众多名作精华于一体



本作开发至今已经有一年半的时间，在游戏类型方面的研究就用了好几个月的时间。Eurocom曾经为EA开发了《007》、《哈利·波特》等系列，对于电影游戏的开发可谓驾轻就熟。本作的执行制作人Rob Letts来自Activision，参与了《蜘蛛侠》等多部Marvel漫画游戏的制作；技术指导Gary Lake来自VU Games，曾经参与开发了《星际传奇》；助理制作人Erin Skeens参与了“《指环王》系列”的开发。这些知名制作人的加入为本作带来了大批名作的精华。

■本作的光影效果也相当出色。



电影《蝙蝠侠5》夏季开战

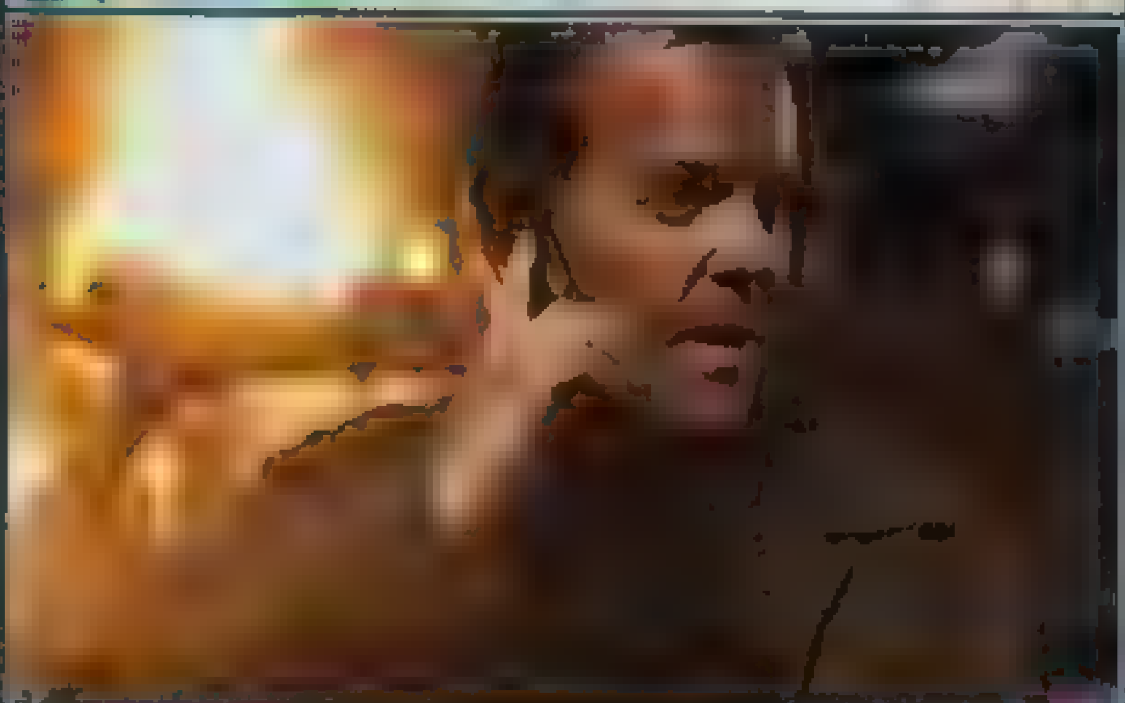


将于6月16日公映的《蝙蝠侠：开战时刻》是“《蝙蝠侠》系列”影片的第5部，电影剧本由《刀锋战士》的Bav.d Goyer编写，将会是 个系列的重新开始。本片主演克里斯蒂安·贝尔（Christian Bale）曾经出演了《魔龙帝国》、《撕裂的末日》等片。对于本片，贝尔希望大家不要把它当作是系列第5部，而是一部全新的影片，就像之前从来没有过《蝙蝠侠》的电影。在以往的几部《蝙蝠侠》电影中总是有一些反派或者配角喧宾夺主，而本片则是真正围绕蝙蝠侠Bruce Wayne展开。

www.plumbook.cn











24 THE GAME | PS2 | SCEE | ACT

什么是《24》？

《24》是一套被公认为有史以来最令人兴奋以及最具有原创性的电视剧集之一，自美国Fox电视网于2001年11月起开始播放第一季以后，一举风靡全球。现在《24》的第四季正在美国热播中。喜欢看UCG"小编寄语"栏目的读者们应该也可以发现，好几位小编都曾在"小编寄语"中大加赞美《24》。

《24》在国内又被称作《24小时》或《24小时反恐部队》，其最大胆的创意在于所谓的"实时剧情"：每一季都为24集，连续讲述24个小时中所发生的故事，每一集就是1小时。不过"真实时间剧"只是表面，《24》真正的闪光点在于超高水准的编剧：能够让每一个小时内都有紧张刺激的故事发生，这绝不是一件简单的事情，因此《24》第一季就一共请了16位编剧、10位导演、6位执行制片参与制作……在完善的统筹安排下，至今为止已经播完的前三季《24》每一季都是那么扣人心弦，你一旦融入剧情，就有不想停下来的感觉，一直到全部看完为止。

如果你还没有看过《24》，那么我只有一句话："给自己一个欣赏最高水准电视剧的机会吧！"如果你已经决定着手欣赏《24》，那么请注意不要看后面那块有涉及剧情的介绍（下面的提示），因为在《24》中，悬念就是一切！

准备好应对杰克·鲍尔的另一个24小时了吗？

索尼独占《24》游戏化版权

经过近1年时间的传闻之后，3月30日索尼正式宣布将于今年底发售《24》的相关游戏《24: The Game》，而且索尼已经从Fox电视网中买断了《24》游戏版的发行权，因此游戏将会是PS2平台独占的。

《24》游戏版的开发者为索尼旗下的剑桥工作室（Cambridge Studio），他们之前的作品包括《Primal》及《Ghosthunter》（幽灵捕手）等。他们的作品一般都具有出众的画面，但游戏性方面则属于不好不坏。这次负责开发《24》游戏版，可算是他们开发组有史以来规模最大的一次制作了。我们可以期待他们继续发挥在画面方面的优点的同时，在游戏性方面也能迎头赶上。

游戏的开发工作是在原《24》电视剧制作人员的紧密合作下开发的，电视剧的制片人、导演、剧本作者都将参与到游戏版的制作中来。游戏版中几乎每一方面的制作都会有原电视制作人员的参与。已获得过奖项的《24》音乐作曲者Sean Callery全权负责游戏版的音乐创作，《24》的剧作者之一Duppy Demetrius将与整个《24》制作团队联合编写《24》游戏版的剧情。



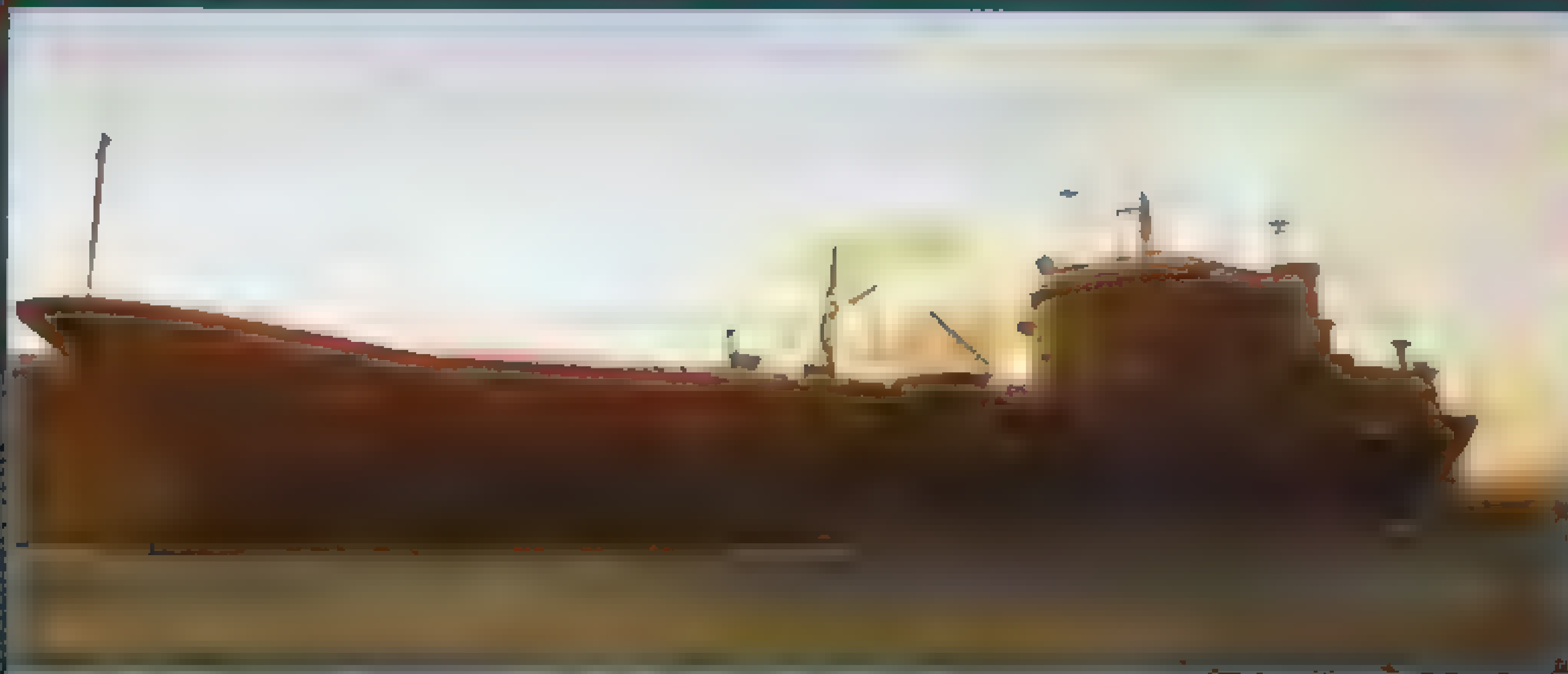
至于在人物的动作捕捉及配音方面，自然也就少不了在电视剧中大放光彩的各位明星主角们的参与了，比如头号主角杰克·鲍尔的扮演者基弗·萨瑟兰。

电视剧改编的游戏会好玩吗？

我们不得不承认，由电视剧改编的游戏很少会有好玩的，如近年的《X档案》、《双面俏娇娃》等，由卡梅隆策划制作的电视剧《黑暗天使》被改编成游戏后更是恶评如潮……对于《24》，我们同样不应当抱有过高的期待，而且这样的以悬念为主的剧情片也不太容易制作成游戏。但是，即使《24》游戏版真的不是一个好游戏，我们也会毫不犹豫地去玩——谁让我们是如此地喜爱《24》呢？



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

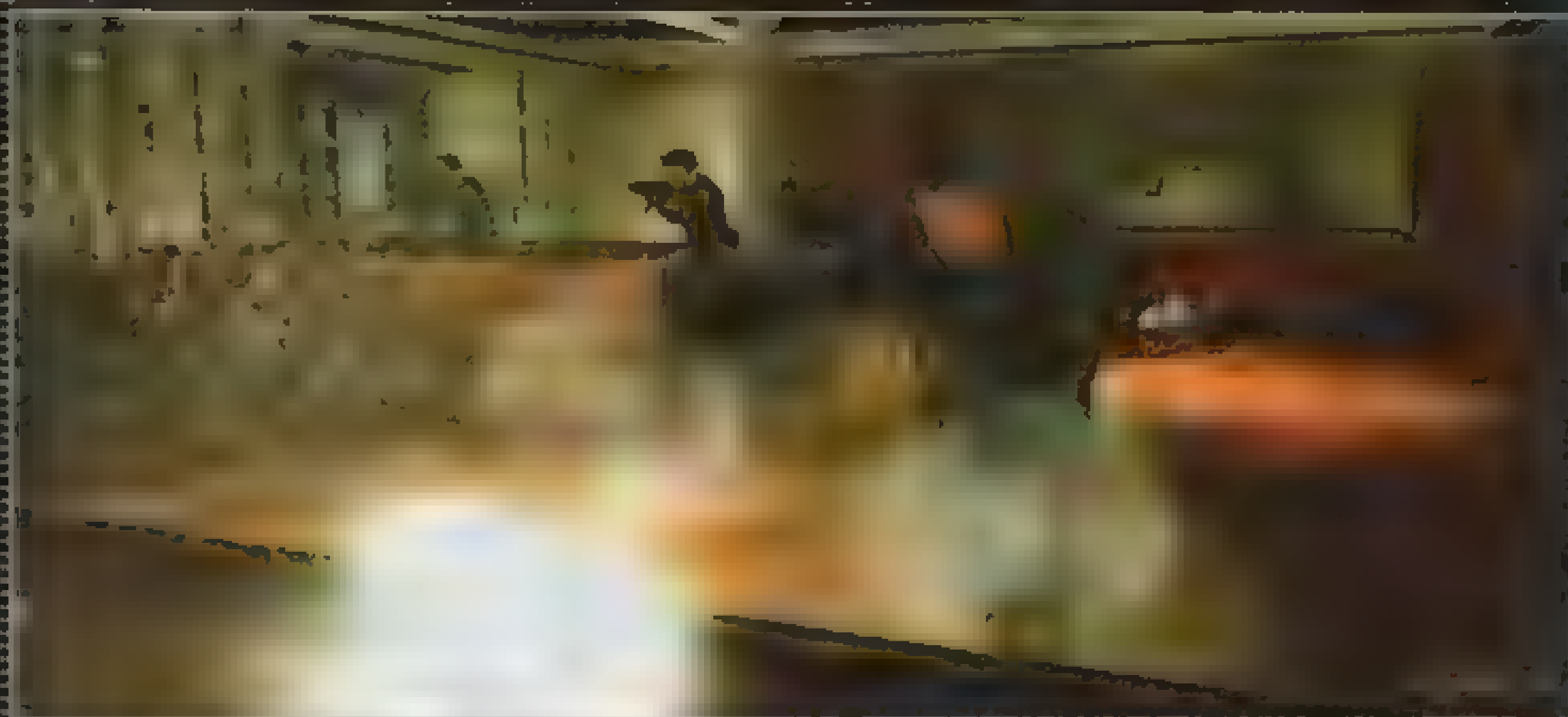




▲根据不同的任务，游戏所涉及到的场景非常丰富，可以想像，要制作出这些场景是需要相当多成本的，联想到最近刚发售的投资2000万美元的《战神》，莫非《24》游戏版也是超大投资的游戏？



丰富多彩的游戏方式



《24》电视剧中，我们可以看见各路英雄在屏幕上活跃，而《24》游戏中，我们将亲手控制电视剧中的英雄们去执行各个相关任务，而且玩家可以控制的角色不只是男一号杰克·鲍尔，还包括杰克的其他同伴及同事。而游戏的时间进行也和电视剧一样——实时的24个小时，当然，这同样会是一个紧张到让人喘不过气来的24小时。

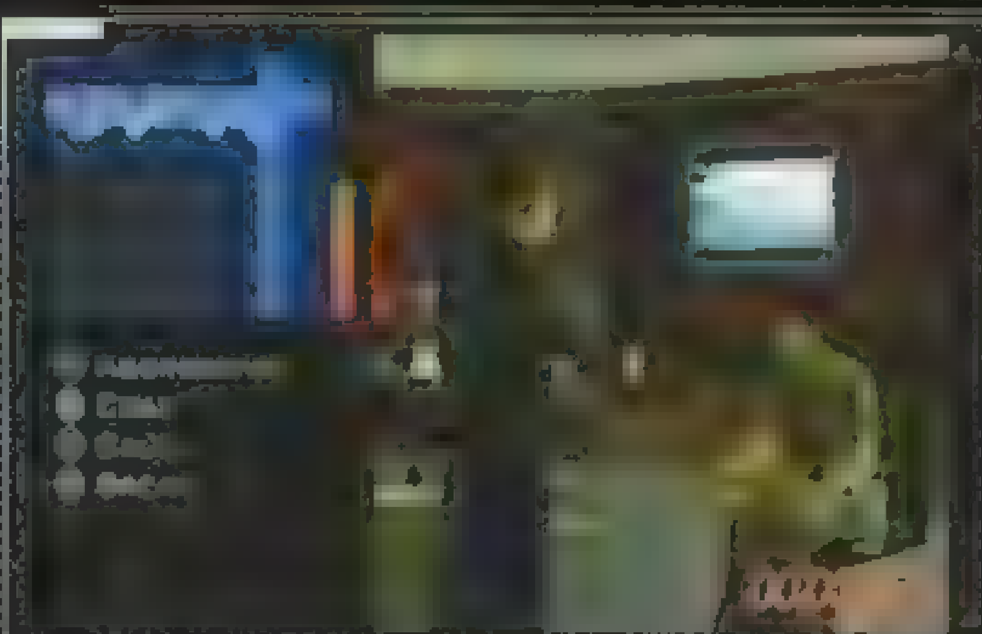
总的来说，《24》游戏版的游戏类别可以归为第三人称视点的动作射击类，但其实游戏中所涉及到的玩法是非常丰富的，在超过100个以上的任务中，其游戏方式可能会是让你控制主角们射击、潜入、狙击、解谜等，也可能会让你驾驶汽车在公路上飙车或是驾车跟踪目标。电视剧中我们经常会看到审问嫌犯的场面，《24》游戏版同样将这些场面表现了出来，至于审问嫌犯时会是什么样的玩法，目前还不得而知。另外，电视剧中主角们还使用着各种极为先进的反恐工具，而游戏中我们也将可以体验这些高科技的反恐工具，比如负责对加密的信息进行解密，收取卫星拍摄的图片等。

在过场动画方面，游戏也将会采用《24》电视剧中那种用独特的分屏方法来显示各个角色在同一时间内所处的状况，以让玩家感受到时间的紧迫。

《24》游戏版将是一个颇有野心的游戏，但是涉及这么多的玩法未免让人有些担心剑桥工作室能不能吃得消……



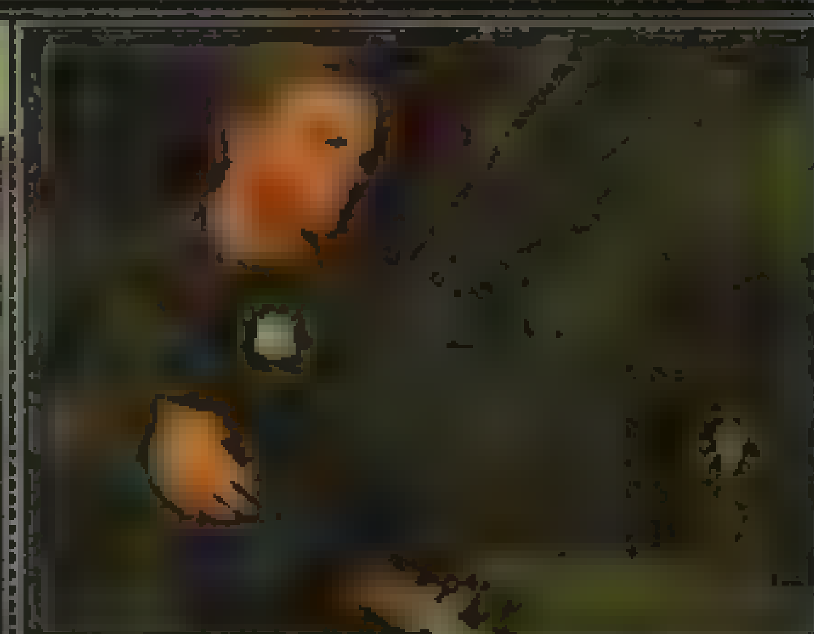
▲汽车追逐战，这是许多电影剧情中必不可少的组成部分，在本作中也同样如此。



▲利用一些先进的手段来审问嫌犯，不过在游戏中将会具体表现为一种迷你游戏的方式。



▲操作主角杰克的部分应该是游戏的重头，毕竟剧情就是围绕着杰克的行动展开的。



▲距离游戏的发售还要很长时间，相信游戏上市的时间会和《24》第四季DVD上市时间接近。

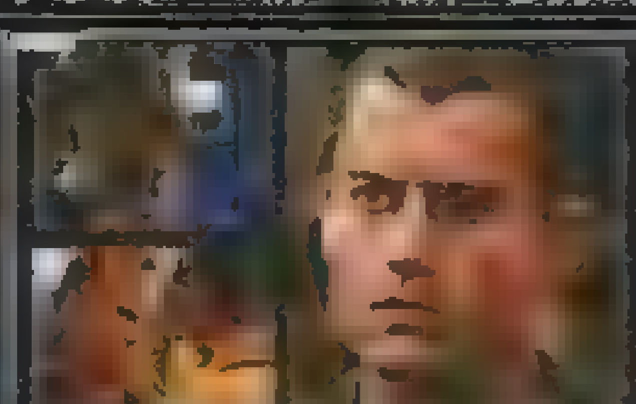
完全原创的剧情

对于《24》这样一部以剧本及故事悬念为卖点的电视剧来说，如果游戏版的剧情还和电视剧一样的话，那游戏的吸引力就要大打折扣了。正因如此，制作方决定《24》游戏版将具有一个原创的剧情，玩家可以在游戏中体验到杰克·鲍尔的另一个扣人心弦的24小时。原电视剧的第二季和第三季在故事时间上相隔3年，而游戏版的24小时就被设定在这3年中的某一天。众所周知，《24》电视剧制作最难的地方就在于剧本的制作，如今游戏版也将会有自己的原创剧情，由此可想而知，制作方的确是相当有诚意的制作《24》游戏版。

重要提醒：以下一段文字涉及《24》前三季剧情介绍，还未看过并已经决定观看《24》前三季的读者请跳过此段。

对于已经看过《24》前三季的玩家来说，他们还可以在游戏中了解到许多原第二季和第三季电视剧中的一些未解之谜，或者应该说是在电视剧中没有交代清楚的一些剧情，比如说，谁才是刺杀总统计划的真正幕后黑手？金·鲍尔是怎么成为L.A. CTU（洛杉矶反恐局）的职员的？杰克·鲍尔和察斯是怎样成为搭档的？这些问题的答案都将在游戏过程中予以解答。这样一来，《24》的FANS既不用担心玩《24》游戏版时会看到重复的剧情，也不用担心游戏版和电视剧相差太远了。







SOUL的随想



■这就是游戏中用多边形技术模拟出来的CTU（反恐局）总部

一、电视电影圈都是这样，一部开创性的作品成功之后，自然就会有不少模仿或是借鉴的作品诞生。比如大陆的《危情24小时》、香港的《争分夺秒》都是受《24》启发而拍摄的电视剧。《危情24小时》同样是实时剧情，全剧24集，每集讲1小时之内发生的故事……而《争分夺秒》的故事时间跨度则是30天，全剧30集，每集讲述一天之内的故事。

二、说到独占，最近索尼似乎打了不少独占牌，从发售不久的《铁拳5》、刚刚公布的《灵魂能力Ⅲ》到这次的《24》游戏版，都是PS2独占的大作，不过也难怪，面对微软Xbox的来势汹汹，索尼不多使些杀手锏也不行啊。

www.plumbook.cn

文 阿修罗

梦幻之星 宇宙	SEGA	RPG
Phantasy Star Universe	预定2005年冬	日版
对应PS2 BB UNIT		

PS2

之前，本刊在“新闻情报站”栏目内对本作做了两次较为简单的报道，相信读者们应该觉得意犹未尽吧！这次，阿修罗会将到目前为止公布的一些情报综合起来为大家介绍一下，让大家对这款全新的作品有一个更加深刻的认识。今后，我们将随着厂商公布进一步的情报而做后续的报道。下面就让我们进入梦幻之星的世界之中吧！





17岁的人类少年。在和妹妹一同前往同盟成立100周年的纪念典礼的途中遭到了SEED的攻击。为了拯救自己的妹妹，他无意识地用行星间警卫组织“守护神”的武器展开了战斗。之后，因为当时他的战斗成果十分显著，受到了“守护神”高层的注意，将他吸收进了组织成为了一名训练生，在卡兰的教导下学习作为守护神战士的基本技能。

行星间警卫组织“守护神”所属的新人类女性。虽然年纪只有17岁，却已经拥有了3年的实战经验，是依桑的指导教官。卡兰小时候她的母亲受到原生怪物的攻击而丧了命，在这个事件的影响下，她无法像别的新人类那样使用技能。为此，她对于自己要求十分严格，甚至已经到了苛刻的地步！她和依桑一起住在守护神本部的卫星殖民地中。

PROLOGUE

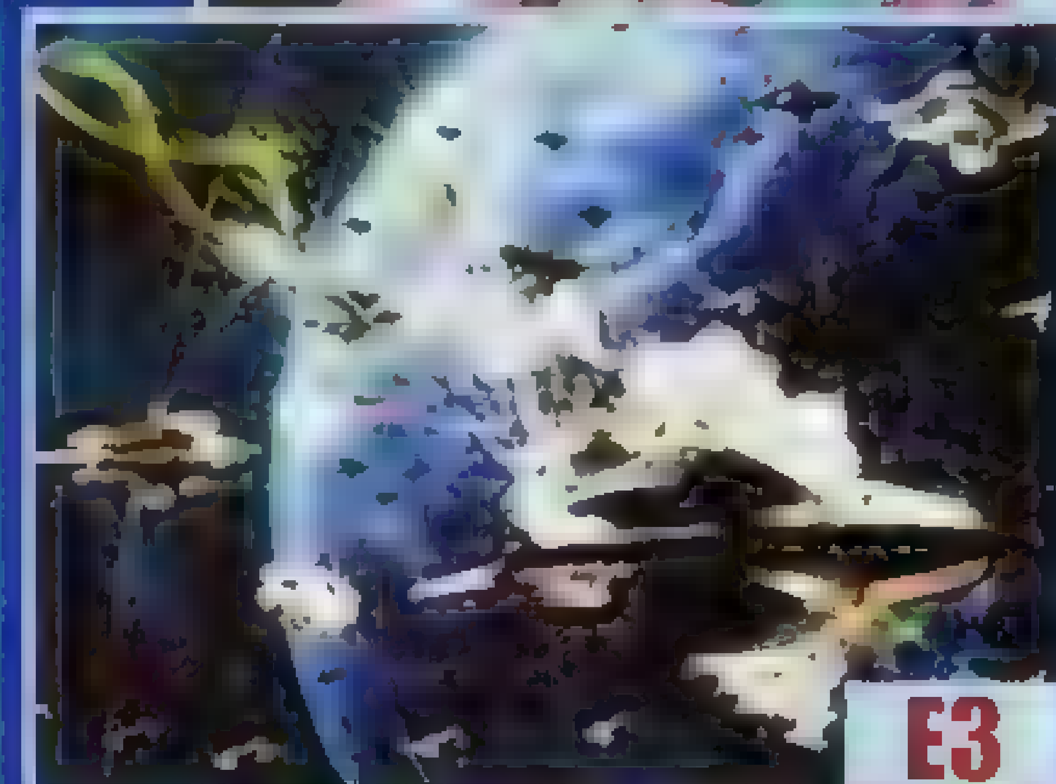
在那由3个行星组成的格拉尔太阳系里，各个种族之间在漫长的岁月中不停地进行着战争……终于，在“最后的大战”之后，各种族结成了同盟。人们总算迎来了和平的日子。

时间流逝，很快就到了100年后……少年依桑和妹妹鲁米娅正在纪念同盟成立100周年的典礼上快乐地玩耍，一种后来被称为“SEED”的神秘生命体突然入侵了格拉尔太阳系。一时间，各大星球和卫星殖民地都受到了严重的破坏！

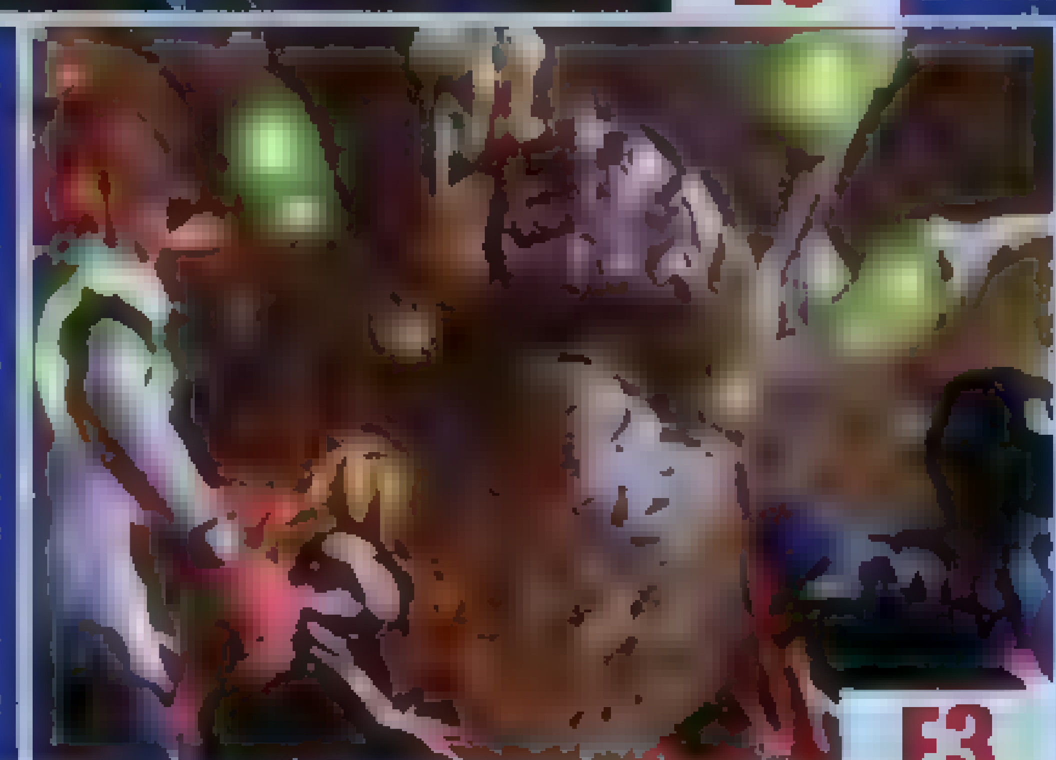
在骚乱之中，鲁米娅和依桑走散了，残垣断壁将她和哥哥无情地分开了！为了救出自己的妹妹，依桑赌上了自己的性命，开始了向无限的未知发起了挑战……



▶这是去年E3展宣传影片中出现的女性新人类，不知道是不是卡兰的原型



◀影片中出现的宇宙大战场面十分火爆，不知道在实际游戏中能不能亲自参与



▶主角一行所面对的巨大怪物据说就是SEED，作为BOSS，角色肯定很有挑战性



◀新的交通工具和新的敌人都成为当时的大话题，想必本作中会有很多新要素



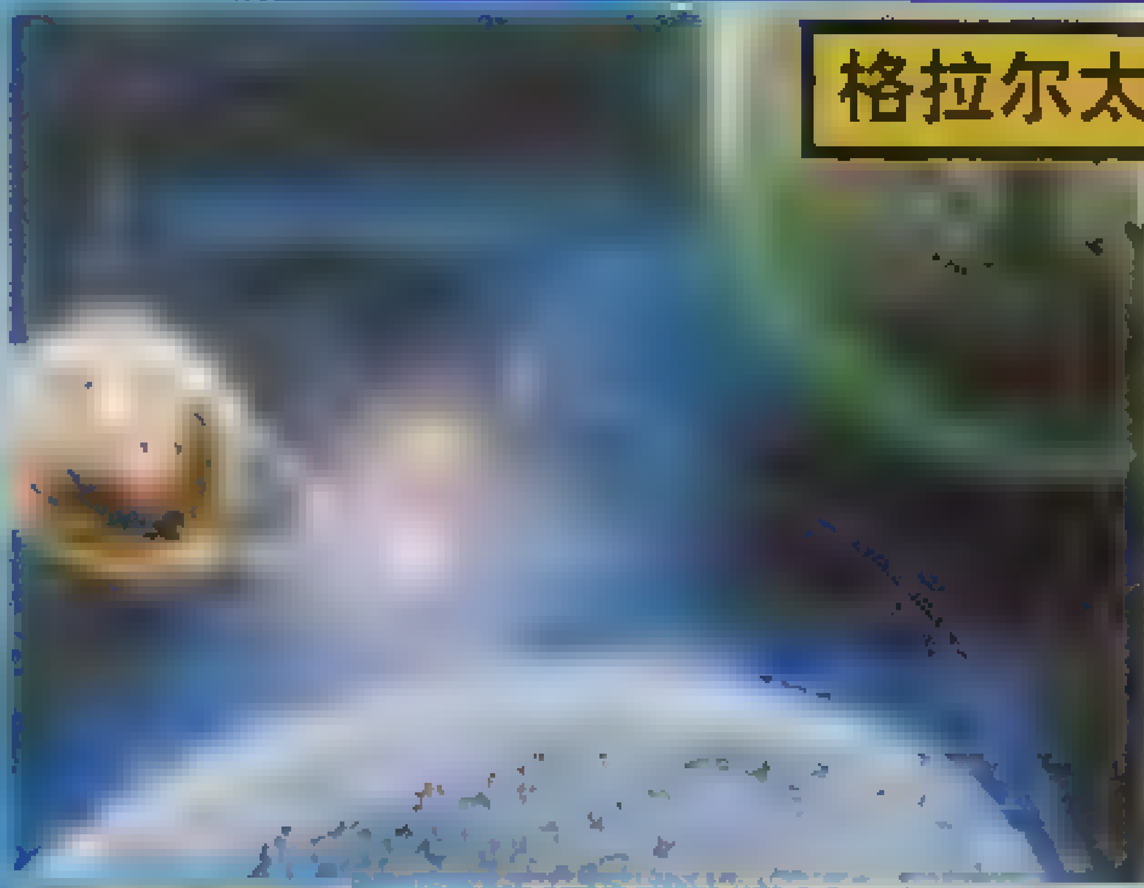
▶主角的造型一年来似乎没有太大变化，不过现在的样貌看上去要显得精神上些

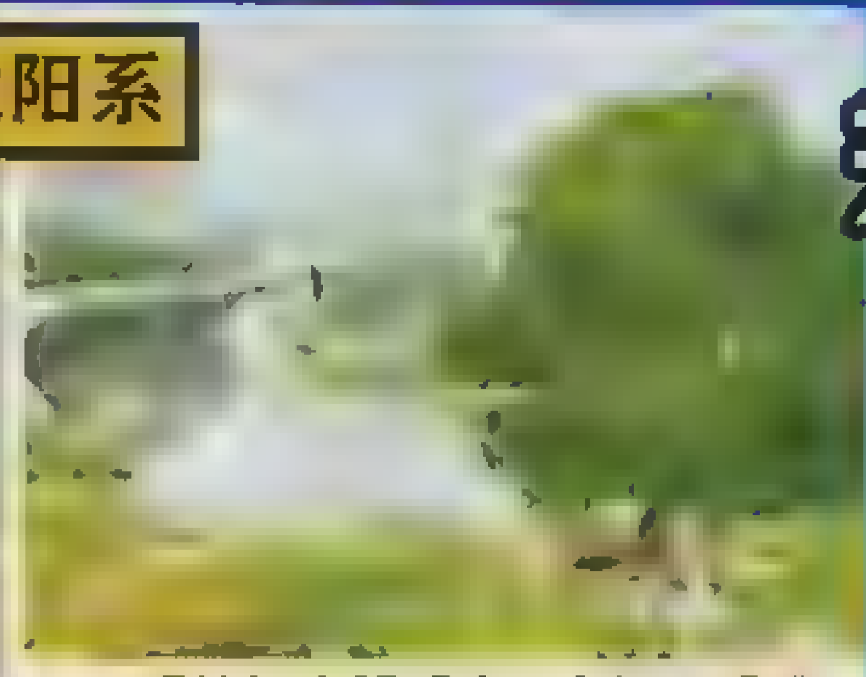
梦幻之星系列作品介绍

名称	介绍
梦幻之星	扮演为哥哥报仇的少女阿里莎，以打倒拉斯克为目标
梦幻之星Ⅱ 归还之时的终结	前作千年之后的世界，为了揭开主电脑暴走之谜而展开的冒险
时之继承者 梦幻之星Ⅲ	外传作品，随着结婚对象的不同会影响故事结局的系统成为了当时的话题
梦幻之星 千年纪的终结	阿尔戈尔系列的完结篇，解开了之前作品的所有秘密
梦幻之星冒险纪	以《梦幻之星Ⅱ》十多年前的世界为舞台的AVG游戏
梦幻之星外传	阿里莎在新发现的行星上展开冒险的RPG
梦幻之星在线	家用机上最早成功的网络RPG，动作性、收集性皆属一流
梦幻之星在线 Ver.2	前作的升级版，作为网络游戏的体贴度进一步得到了提升
梦幻之星在线 Ⅰ章＆Ⅱ章	收录了DC版之后的新情节，借助NGC和Xbox的机能令画面得到了加强
梦幻之星在线Ⅲ章 卡牌革命	以《Ⅱ章》之后的世界为舞台，采用了全新的卡片战斗系统
梦幻之星在线 蓝色脉冲	在《Ⅰ章＆Ⅱ章》基础上大幅度强化的PC版，目前已经推出到了《Ⅳ章》

©SEGA 2005
3DM-SMV
plumbook.cn

关键词解说 KEYWORD





格拉尔太阳系

格拉尔太阳系由3个行星组成，这3个行星分别拥有不同的环境、文化以及种族。在这些行星之外，宇宙空间里还有可以居住的卫星殖民地。这是一个标准的科幻世界。

人类＆新人类

系列的传统设定，人类是标准的平均型角色，新人类是由生化技术而诞生的强化型种族，智能高但是寿命短。根据既出情报，本作中还会出现有机器人、兽人等其他种族登场。

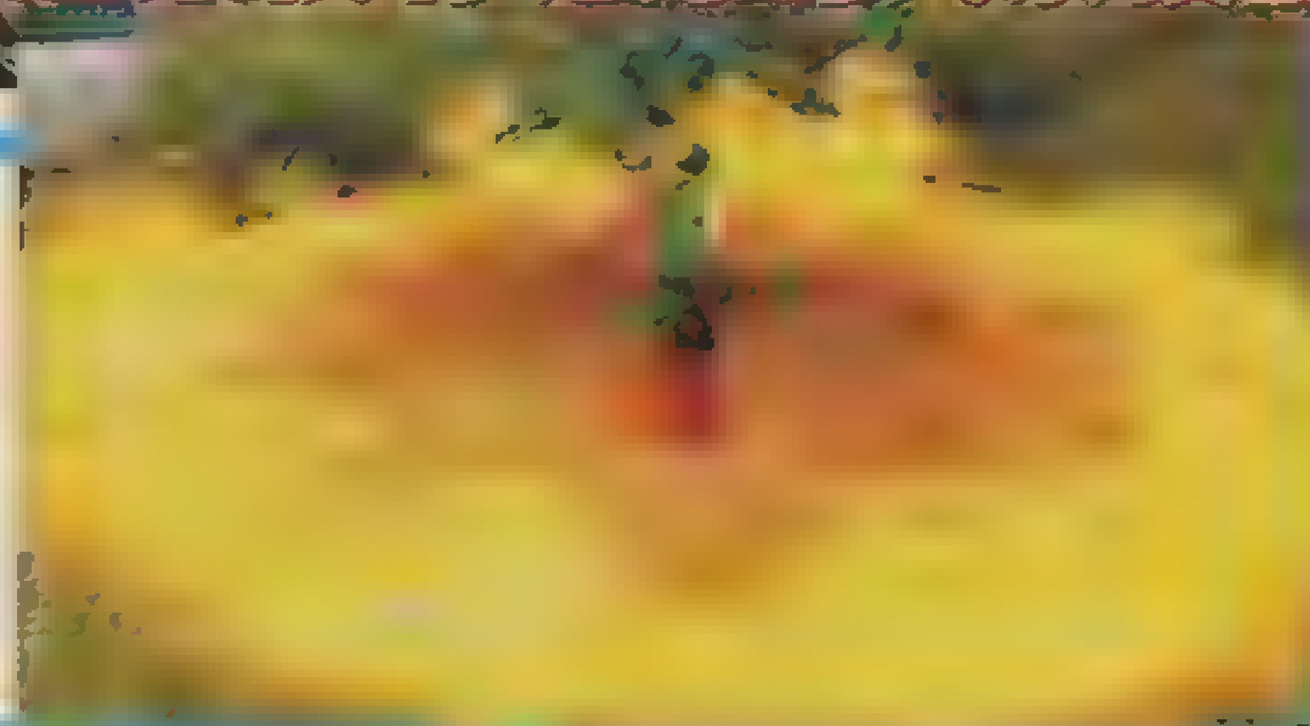


SEED

格拉尔太阳系的人们对于来自宇宙的神秘生命体的称呼。SEED除了拥有狂暴的特性外，还能通过“侵食”现象让地表被黑暗包围。弄清楚SEED所隐藏的真相是游戏的目的之一。



看起来很有魄力的火系技能



技能

Technic，相当于其他游戏中的魔法。在种类方面，攻击、回复、辅助等一应俱全。高智能的新人类擅长技能，人类可以使用部分技能，而属于人工智能的机械人则完全无法使用。

作为正统RPG诞生的《梦幻之星》最新作

之前的《PSO》作为网络RPG，靠着恰到好处的动作要素和丰富的装备品收集要素受到了广大玩家的好评。但是，以任务形式来组织结构的形式导致游戏作为RPG在整体的故事性上略显不足，玩家绝大部分时间消耗在了玛古的培养和珍贵道具的收集上。

这一次，游戏在继承了系列基本的科幻世界观的基础上，引入了种族之间的对立与协力、未知生命体的威胁等全新要素，力图让每个玩家都能体会到《梦幻之星》作为一款科幻题材RPG所独有的风味。游戏将不再使用《PSO》的任务制，而是像动画片和电视剧一样将整个故事分为若干章节，由玩家自行按顺序发展剧情。据称，本作的单机模式的游戏时间为40小时。在这段时间内，玩家将有机会探索格拉尔太阳系内的各大行星和卫星殖民地，与众多不同种族的NPC进行交流，挑战星系的原生生物和来自宇宙的SEED。开发者将游戏的副标题定为“宇宙”，目的就是要创造一个能够让玩家融入其中的独特世界！为了实现企划时的这个目标，创作人员在各方面都作了很大的努力。尤其是画面部分，这次的主人公以及其他角色的3D建模都经过了反复检讨，目的就是让游戏中的任务“活起来”。除了动作捕捉之外，本作还会特别强调角色的表情，另外请来著名声优为角色配音也是计划中的重要一环。

系统方面，由于游戏发售时期尚早，所以厂商目前并没有公布太多细节。不过根据既出情报可以得知，一些系列的标志性系统——比如技能、职业和武器装备，这次依然会得到保留，并且会增加一些前所未有的有趣要素。关于游戏的战斗系统，虽然尚不清楚游戏将采用传统RPG的“遇敌·切换战斗画面”的形式还是《PSO》式的直接在地图上战斗的形式，不过目前已经确认，战斗部分本身会和《PSO》一样充满动作性！游戏采用小队制，战斗发生时玩家将亲自操纵主角与同伴一起进行战斗，攻击、防御以及使用技能都是实时进行的！



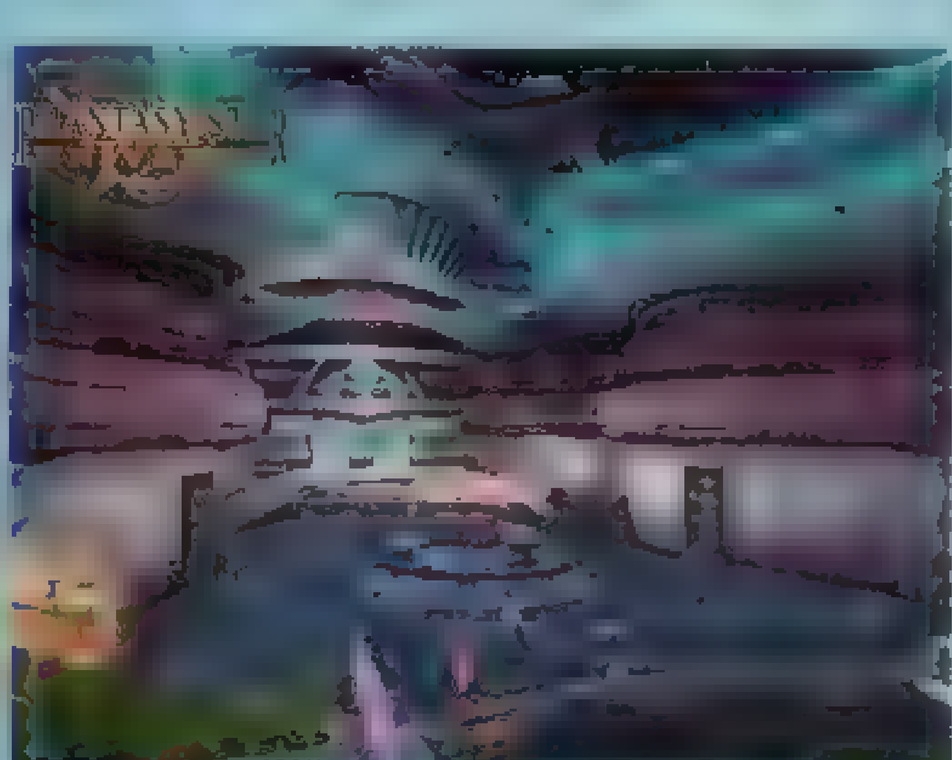
◀ 作为RPG，游戏中的剧情事件可是不会少的！这里出现了机械人种族的少女，不知道她的身分究竟是什么。



▶ 这条巨龙虽然体型巨大，但是似乎只是格拉尔太阳系中的原生生物　并非来自宇宙的SEED。



◀ SEED的特殊效果是令大地腐化，所以与它们战斗时的场景总是显得十分破败　不知道光属性的技能是不是能够对它们造成大的伤害。



到目前为止，厂商都没有透露出关于在线模式的任何具体情报。不过，从中裕司等游戏主创人员的访谈中我们知道，本作的在线模式将吸收《PSO》运作5年来所积累的丰富经验，超越到目前为止网络游戏所拥有的在线/单机游戏形式，会令人感到非常震惊！



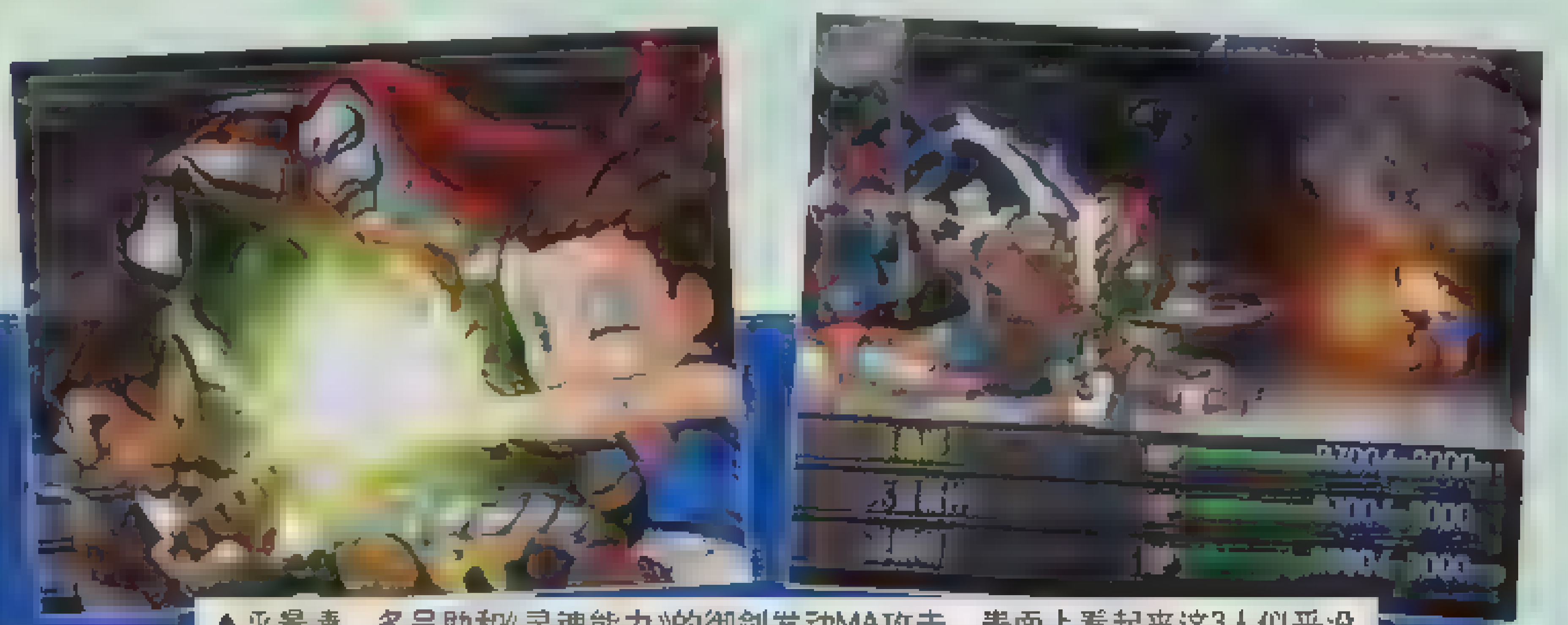
可以和众多伙伴组成战斗小队

&3DM SM

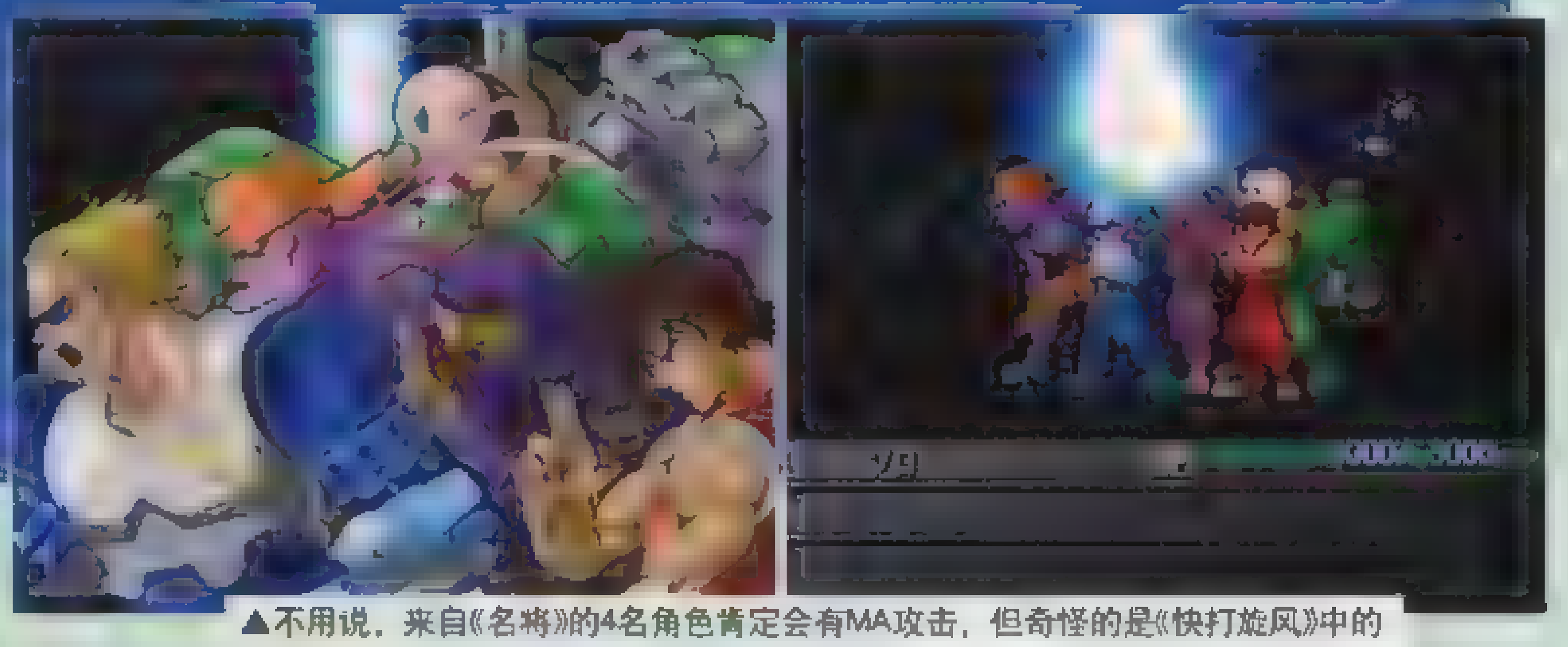
文 猫太

拥有200名来自Namco和Capcom作品的著名角色、找回原角色声优亲自演绎，并加入其他名声优倾力演出形成豪华的听觉效果、采用耐玩度和战略性比例十分平衡的S·RPG系统，这就是《NAMCO×CAPCOM》在发售前给玩家们最刺激的吸引力。这次猫猫从阿修罗手上抢过这次发售前的最终报道，原因当然就是"克罗诺亚大人"的出现哦！本期除了继续与大家一起探索游戏的基本系统外，还会介绍其他几名最新公布的角色和他们的背景，请大家不要错过哦！

NAMCO x CAPCOM 梦幻大决战 Namco Monolith Soft S·RPG
PS2 NAMCO x CAPCOM 2005年5月26日



▲平景清 多吕助和《灵魂能力》的御剑发动MA攻击。表面上看起来这3人似乎没有什么关系 但实际上他们都属于武者。



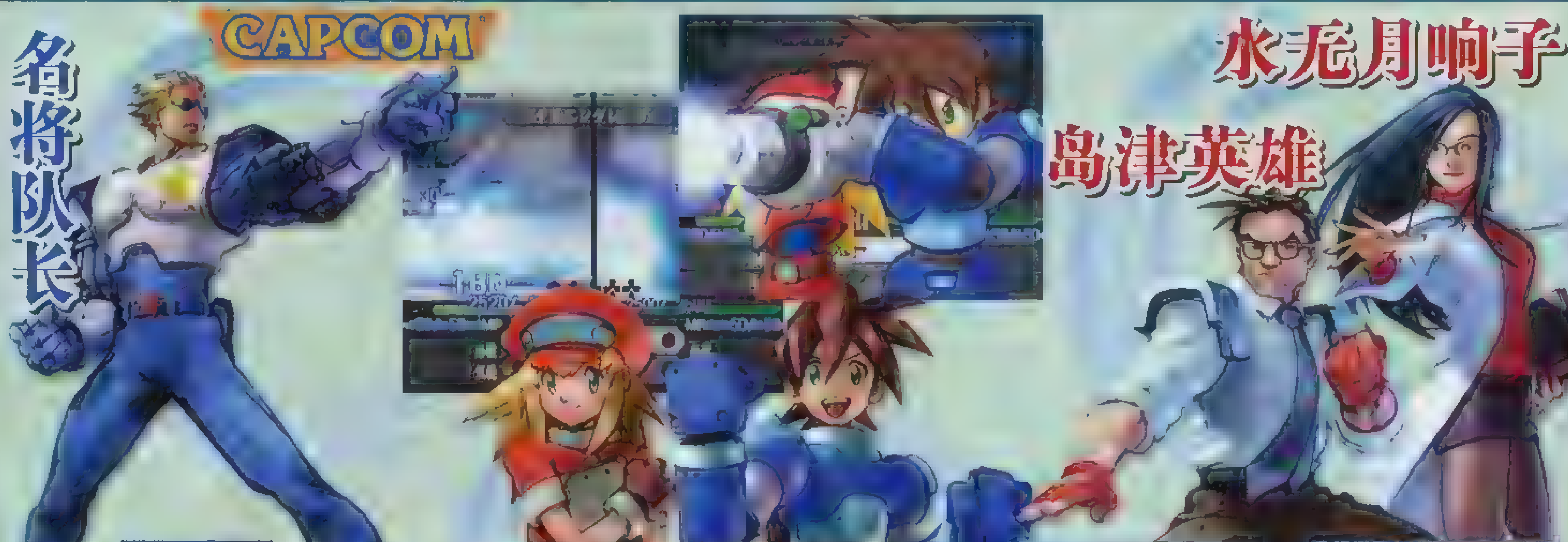
▲不用说，来自《名将》的4名角色肯定会有MA攻击，但奇怪的是《快打旋风》中的凯竟然也登场了。看来这是一招正义感十足的攻击呢！

Multiple-Assault

这款在系统上较似《超级机器人大战》的作品除了拥有像小队系统的组合设定外，还具备了二人合体攻击等新要素。相比单纯的攻击和必杀技而言，二人合体攻击的华丽度更有魄力。在发动必杀攻击时除了会在画面中出现角色的原画外，在特定情况下还会出现影响故事的剧情。这次要为大家介绍的是Multiple-Assault（以下简称MA）攻击。所谓MA攻击就是当两个有关系的组合接近后，其中一个组合发动攻击时余便会新增一项MA攻击。MA攻击除了同样拥有华丽的画面和更强的攻击力外，还能同时对一个或数个单位的敌人进行攻击。除了有两个单位的MA攻击外，官方还不排除有3个或以上单位发动MA攻击的情况。拥有了这种新型的攻击手段后，相信在对付敌方BOSS时就会有更灵活的打法。

人物介绍

CAPCOM



名将队长

登场作品 《名将》

为保卫宇宙的和平甘愿冒险的名将队队长。过去曾经毁灭了由犯罪超人Genocide所率领的犯罪组织。名将队长不但拥有超人般的体术，双手还装备了能够放出火焰和电流的强力护腕。面对邪恶的力量毫不畏惧。

岛津英雄

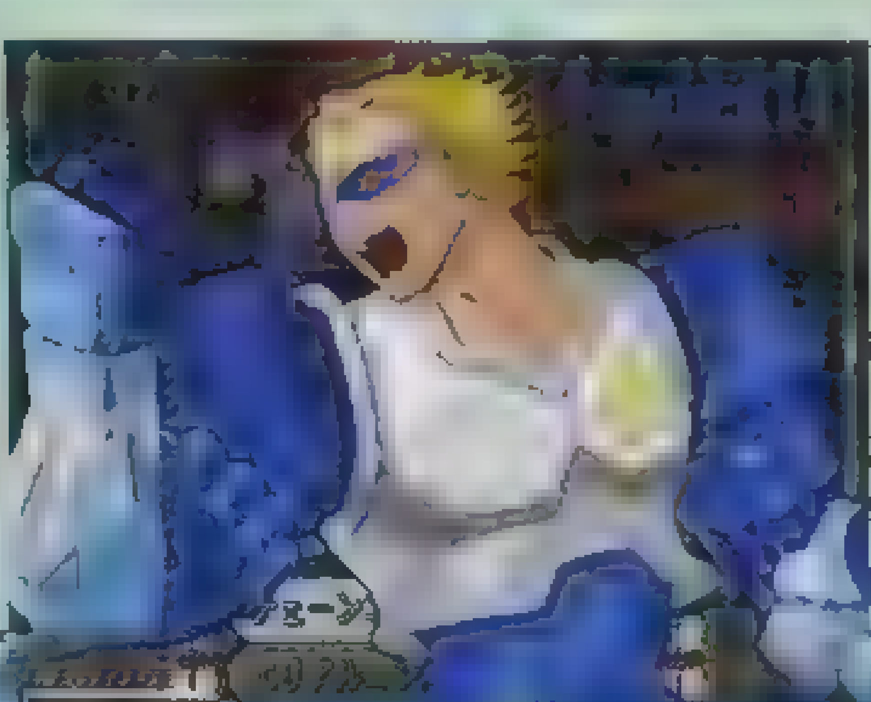
登场作品 《燃烧吧！公平学院》

私立公平学院的国语老师。虽然看起来相当普通，其实却是名门·岛津流的空手道达人。只要是为了自己的学生，不管多危险也愿意挺身而出。不过站在工作角度来说，经常会被响子迷倒。

水无月响子

登场作品 《燃烧吧！公平学院》

私立公平学院的保健医生兼保健体育老师。过去曾经是天才外科医生，对整容术有深度的研究。才貌兼备、头脑清晰、美貌亮丽、装扮出众，从各方面的要素来看都相当完美。不过这位女性竟然对家庭工作最为棘手。



萝尔

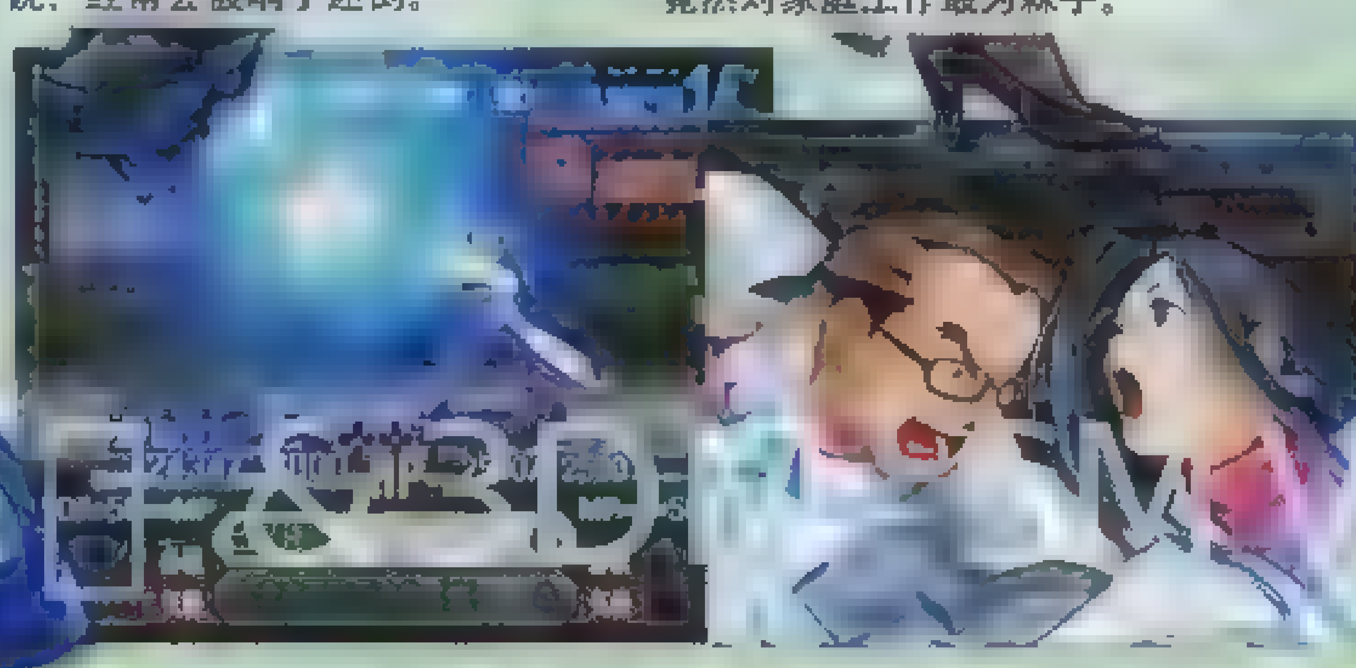
登场作品 《洛克人DASH》系列

同样是遗迹挖掘者，也是洛克的最佳搭档。在挖掘遗迹时，她是一名通信员兼强化装备的重要角色。对机械十分熟悉，是修理的天才。平时还负责飞行船"Flutter号"的整备工作和驾驶，此外还会开发一些洛克的专用武器。

洛克

登场作品 《洛克人DASH》系列

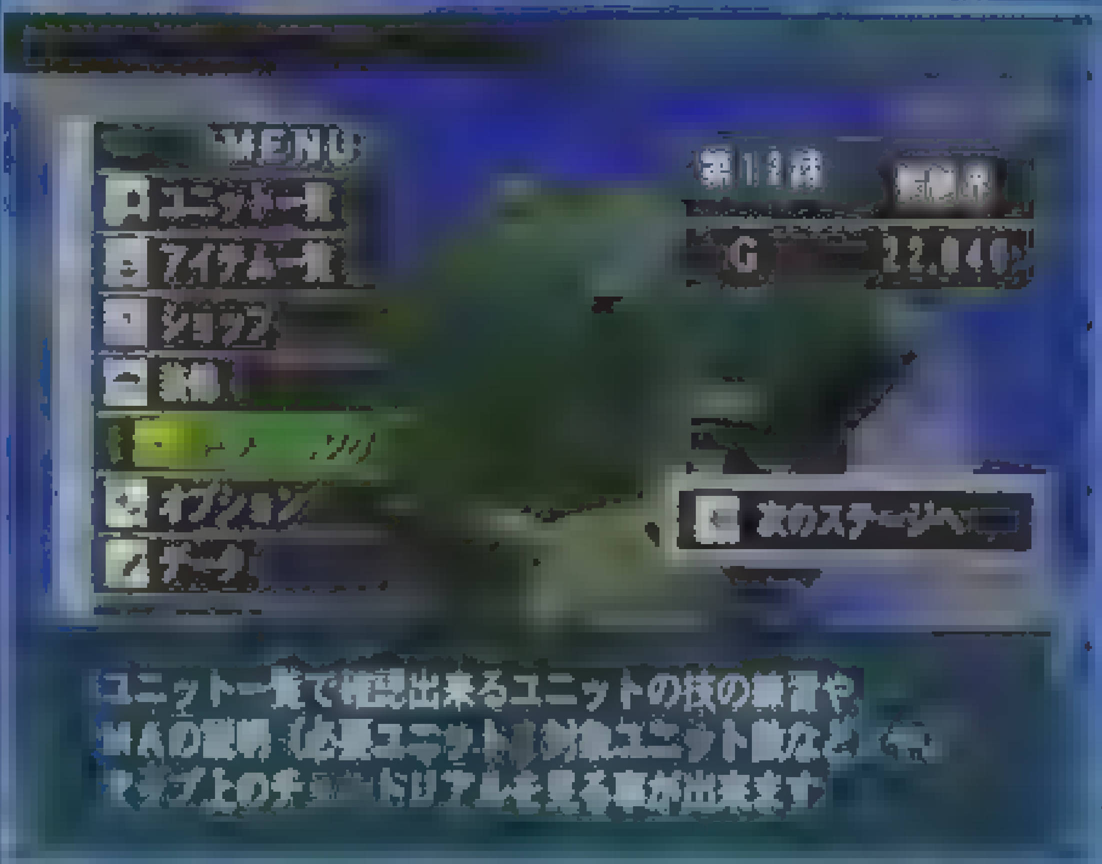
作为遗迹挖掘者在世界各地旅行着。因为拥有一个童年时被他人在遗迹中拾获的过去，因此认为自己的出生肯定与遗迹有着重大的关联。双腕部分装备着各种各样的武装，所以拥有极高的战斗能力。



www.plumbook.cn

准备画面解说

在每场战斗结束并发生剧情后，画面便会回到基地背景的综合菜单，从该菜单中，我们除了可以随意查看角色的装备和道具的总数，还可以看到商店（ショップ）、装备、训练（トレーニング）这几项经典的S・RPG设定，下面会分别解说这3个选项的实际作用。

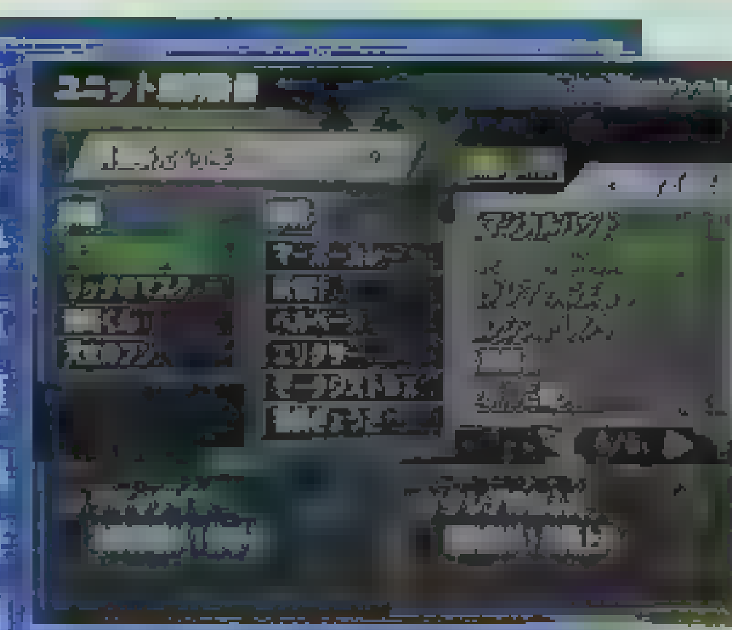




商店

在准备画面中能自由进入商店购买装备。特别要注意的地方就是不同时期的商店会由不一样的角色作为店员为玩家服务。画面中所出现的角色是青水美，官方声称还有出现其他女性角色店员。在商店中除了能购买装备还可以售卖道具，而装备品下方也有相应的性能说明。不过从这些设定看来，角色的装备品都是能够共同使用的增加性能型装备哦！

装备



这个就是本作角色的装备画面。画面左方的一栏显示了该组合或单体角色身上的辅助型装备，中央一栏显示着单位装备着的消费类道具，最右方的一栏则显示了仓库中未装备的所有道具。由此可见，每个组合在战斗中可携带的道具和装备都是十分有限的，不充分利用好定会造成惨淡的下场。辅助型装备的性质和《机战》类似，有增加攻击距离和增加魔法防御的装备等，玩家应该根据角色的能力装备一些取长补短的装备品。

训练

此选项的目的就是让玩家能熟悉每个组合的操作，毕竟本作的角色总数超过200人，如果不能在战斗前熟悉这些角色的特性，相信会留下巨大的隐患。进入了训练模式后，玩家便要选择一个组合进入道场，接着便会面对《铁拳》系列中经典的陪练角色木头人。木头人不会对玩家的角色发动攻击，所以玩家无须对它的99999HP和999MP感到畏惧，只要尽情使用角色技能攻击便能够达到训练目的。此外，画面中央还会出现《铁拳》训练模式中的技能记录，相当有趣。





茑益代

登场作品《BARADUKE》

U.G.S F(银河联邦宇宙军)所属的空间骑兵。过去奥克提一族建造了"地下要塞BARADUKE"对宇宙造成威胁，而茑当时作为宇宙边境的警备队员参与了突袭作战并成功毁灭要塞。她使用的武器为老式的波动枪。

天现寺弘美

登场作品《BURNINGFORCE》

同样是U.G.S.F所属的空间骑兵。在地球大学的宇宙学部TOPSPACE专科毕业后，立刻成为了空间骑兵师团的成员，同时也成为了茑益代的晚辈。她所乘坐的机械是型号为"SIGN DUCK 10—B"的飞行器。

多吕助

登场作品《妖怪道中记》

由于生前喜欢作弄别人，于是被众神打入地狱并被迫接受阎魔王的制裁。为人十分好色，因为被赋予监视景清一职，只好硬着头皮参加战斗。他的特技是使用守护灵(自己的祖先)"问茂多吕"战斗。

平景清

登场作品《源平讨魔传》

背负着平家被全灭的怨恨，曾经率领着魔族征讨了源氏——源赖朝。之后得知源氏一族再次从地狱中复活后，景清再度牺牲了自己把他们击退。就在景清即将走过奈何桥之际，安驮婆利用法术让他返回人间。

克罗诺亚

登场作品《克罗诺亚英雄 星之徽章》

居住在风之村布里加鲁，并憧憬着成为英雄的活泼少年。能够随意操纵风攻击敌人，长长的耳朵和头上戴着的吃豆先生蓝帽子是醒目的标记。他和见习女巫罗罗是青梅竹马。虽然克罗诺亚的动作比较敏捷，但却不会游泳。

坎兹

登场作品《克罗诺亚英雄 星之徽章》

被赋予"金色死神"之名的职业赏金猎人，驾驶着飞行摩托车"Red Clan"在各地飞驰。为了报父亲已故的仇，一直追踪着同样是赏金猎人的宿敌。最初使用双手枪，但之后会使用其他枪械。

多喜

登场作品《灵魂能力Ⅰ》

以狩猎魔物维持生计的封魔之里的女忍者。现在的使命是要寻找邪剑Soul Edge并将其破坏。使用的爱刀是"灭鬼丸"，因为这把剑在过去曾经寄宿了Soul Edge的碎片，因此能够与Soul Edge产生共鸣。

菲莉茜娅

登场作品《恶魔战士》

身体拥有猫和人类的优异特征，也是传说中的猫人族。虽然身为魔界的居民(Dark Stalker)，但却在人类的世界成为了歌唱明星。为了收养无家可归的孩子们而建了一座孤儿院，并积极地照顾他们。

KING

登场作品《铁拳》系列

带着豹子面具的他是职业摔角选手KING的二代目。继承了过去经营孤儿院的好朋友KING的遗志，并成为了初代KING的对头"武装KING"的弟子。KING拥有丰富的投技和打击技，在近距离战中拥有强大的实力。

www.plumbook.cn

文 邪魔天使

PAC'N ROLL

滚滚吃豆	Namco	ACT
NDS		

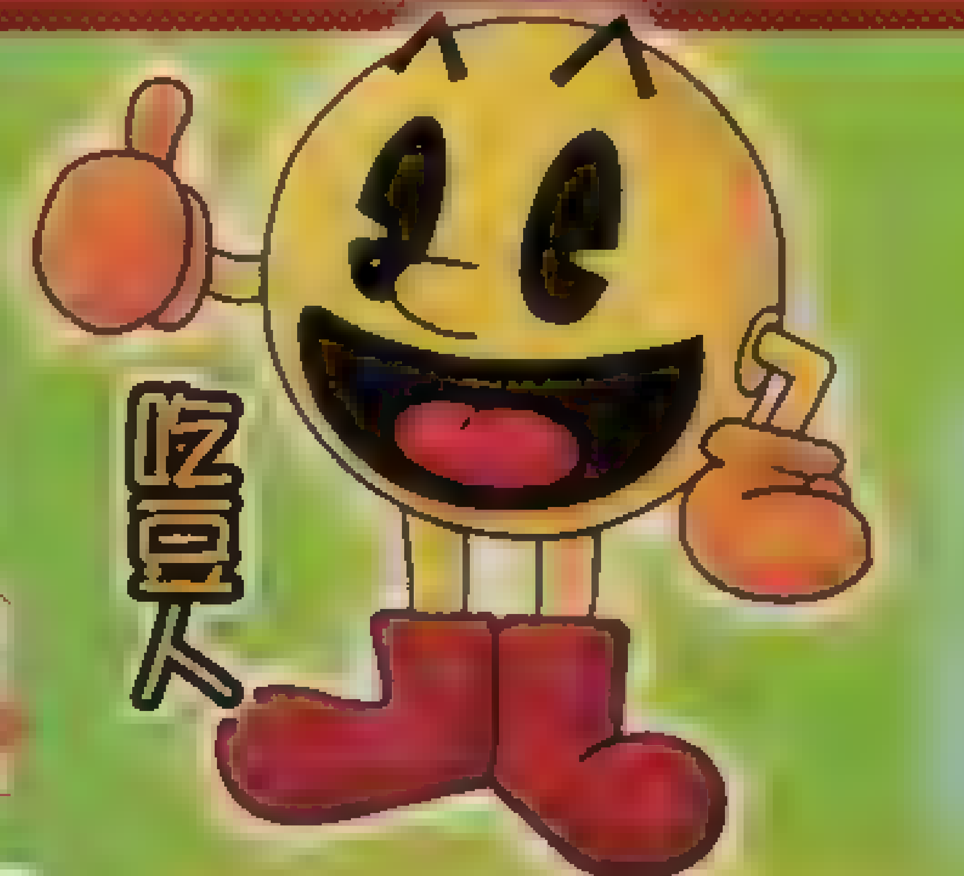
在推出《一笔吃豆》之后Namco再接再励将继续推出"《吃豆先生》系列"的新作！这款作品同样是NDS上的游戏，以前虽然公布过《滚滚吃豆》这个名字，但一直都没有其详细的介绍。在《一笔吃豆》获得了好评之后，Namco终于向广大玩家揭开了这款游戏的神秘面纱。完全运用NDS触摸屏自不必说，那种通过触摸屏而带来的新鲜游戏感受才是最值得称道的，就让我们来看看这到底是款怎么样的作品吧。

登场角色



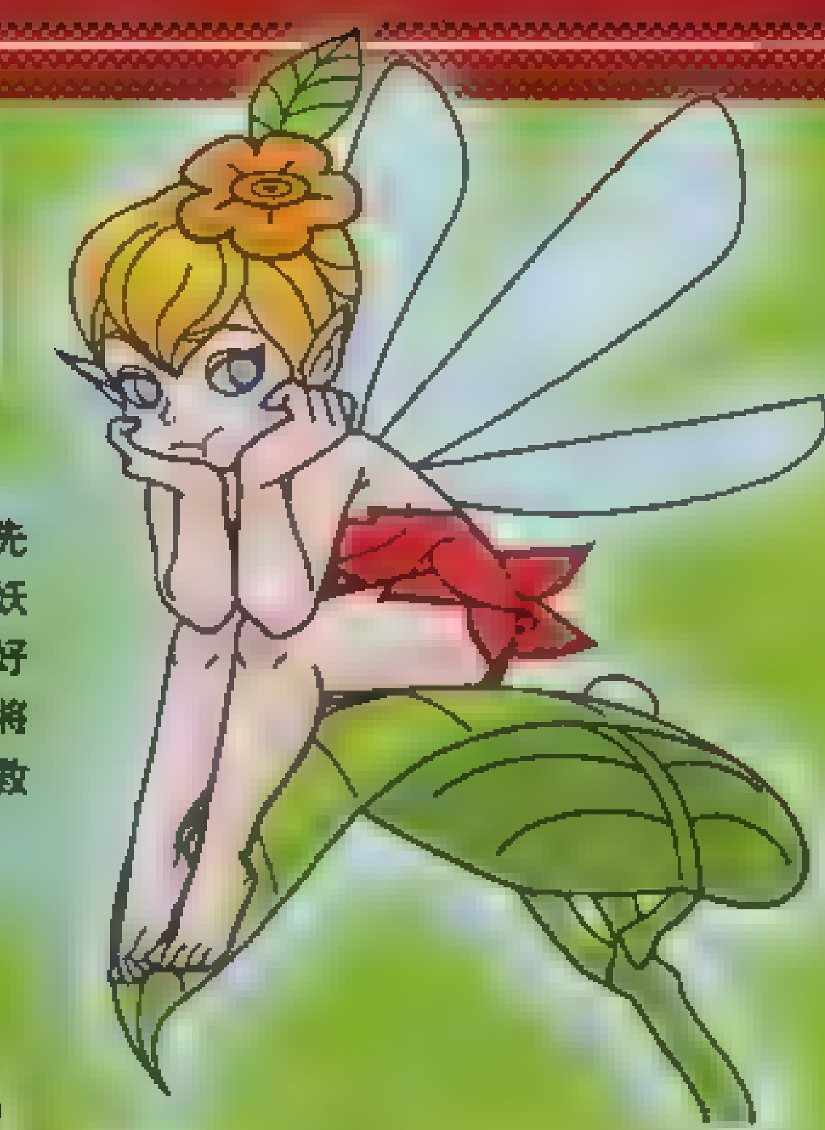
吃豆人

本作的主人公。虽然从外表上看与我们现在看到的吃豆先生没什么区别，其实那个时候他还是个少年。为了拯救被抓走的父母和女友开始了冒险之旅。被怪光线变成球体后，他只能通过滚动来前进。



妖精

守护吃豆先生大陆的妖精，性格好胜，就是她将小吃豆人救出来的。



哥尔维斯

很久以前因为很危[illegible]宇宙，他一直认为自己是"又强又帅"，不过总是冒冒失失的。看上去很老土的样子，而且又胖，仔细看他的内裤还露在了外面。虽然看上去有点可怕，但有人却认为他很可爱。(爆)

故事



故事讲述的是吃豆先生还是小孩子时的事情。在收获祭这一天，大幽灵哥尔维斯突然出现在了吃豆人所居住的吃豆先生大陆上。面对这个来自宇宙的强敌，力量饼干已经无效，吃豆先生一族战败，被怪光线变成了没有手脚的球体。小吃豆先生被一只妖精救走，为了将被带走的家人和同伴救出来，并打败哥尔维斯，他开始了"滚滚"的冒险。

简便的操作

《滚滚吃豆》的操作一点也不复杂，用触摸笔触摸屏幕上的吃豆先生就能让它转动，游戏的目的也很简单就是达到某个终点。游戏中系列大家所熟悉的幽灵、障碍物等东西同样会登场，玩家需要边回避这些东西边收集版面上的饼干。当然，通往终点的道路并不是那么平坦的，在前进途中会经过一个叫"哥尔维斯之门"的地点，经过之后就必须要收集一定数量的饼干才行。另外，版面中也许会出现起伏的地形，那么就需要很好地利用触摸屏才能有效地前进，不过难度并不是很高。

游戏中操作方法包括：快速滑动触摸笔让吃豆人移动的"转动"，将触摸笔划到屏幕边缘的"冲撞"，用触摸笔按住吃豆先生的"紧急制动"，捉到幽灵的时候用触摸笔敲击幽灵的"吹飞"。



转动

◀向前进方向快速划触摸屏就能让吃豆人开始向该方向转动。



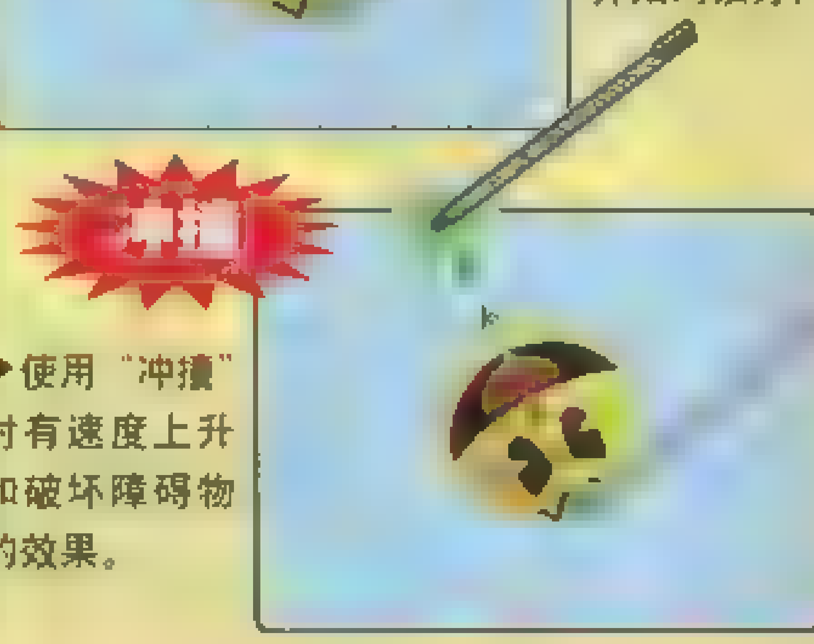
紧急制动

◀当用触摸笔按住吃豆先生让它紧急制动时 吃豆人的表情会发生变化。



冲撞

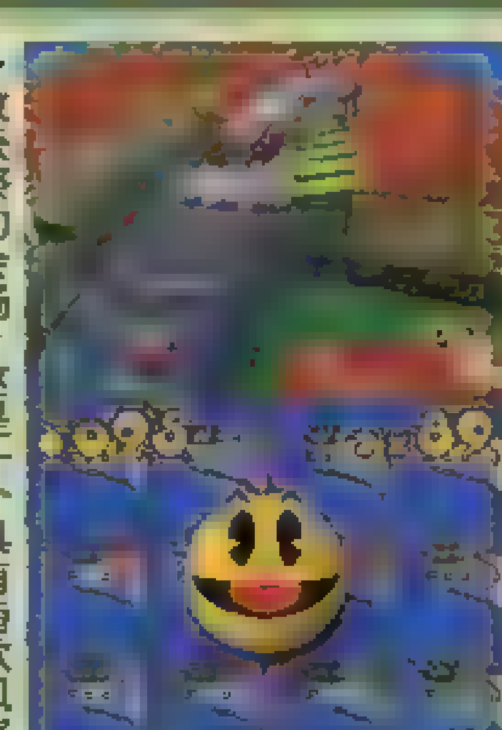
▶使用"冲撞"时有速度上升和破坏障碍物的效果。



吹飞

▶敲击幽灵或者是用触摸笔在幽灵身上划过都能将其吹飞。

游戏场景



▶收获祭的会场，这是一个具有南欧风格的城下町。



▶途中有Check Point，可以让你暂时休息一下。



▶这是以Namco最擅长的食品主题公■为蓝本做的版面。



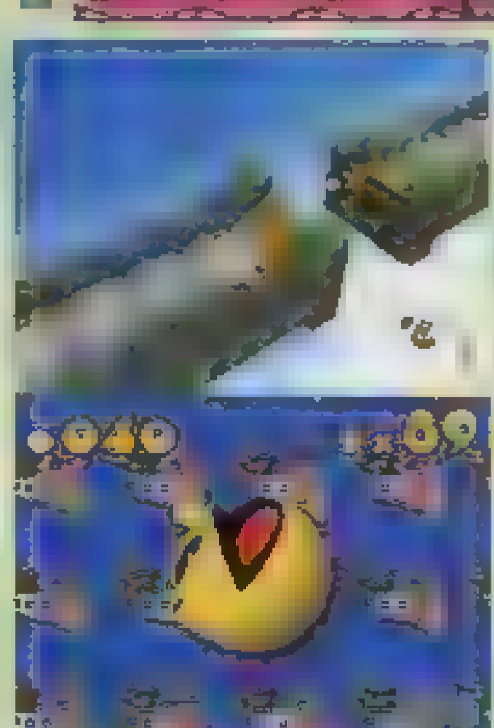
▶收集珍贵道具Gal Boss可以玩挑战模式。



◀妖精会在各个场合提供建议。



◀连接城里的桥，利用斜坡可以一口气滚很远。



◀又是要利用弹跳台前进，注意弹起来后的方向把握。



◀城市是漂浮在空中的，稍有不慎就有可能掉出去。





小顽固

容易生气



粉姐儿

坚强精明





变化无常

2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

文 猫太

サルゲッチュ3

捉猴啦！3 SCEJ ACT

PS2



小悟

精力充沛的小学四年级男孩。因为本人十分热衷于棒球，所以平时的打扮也相当有棒球员的味道。

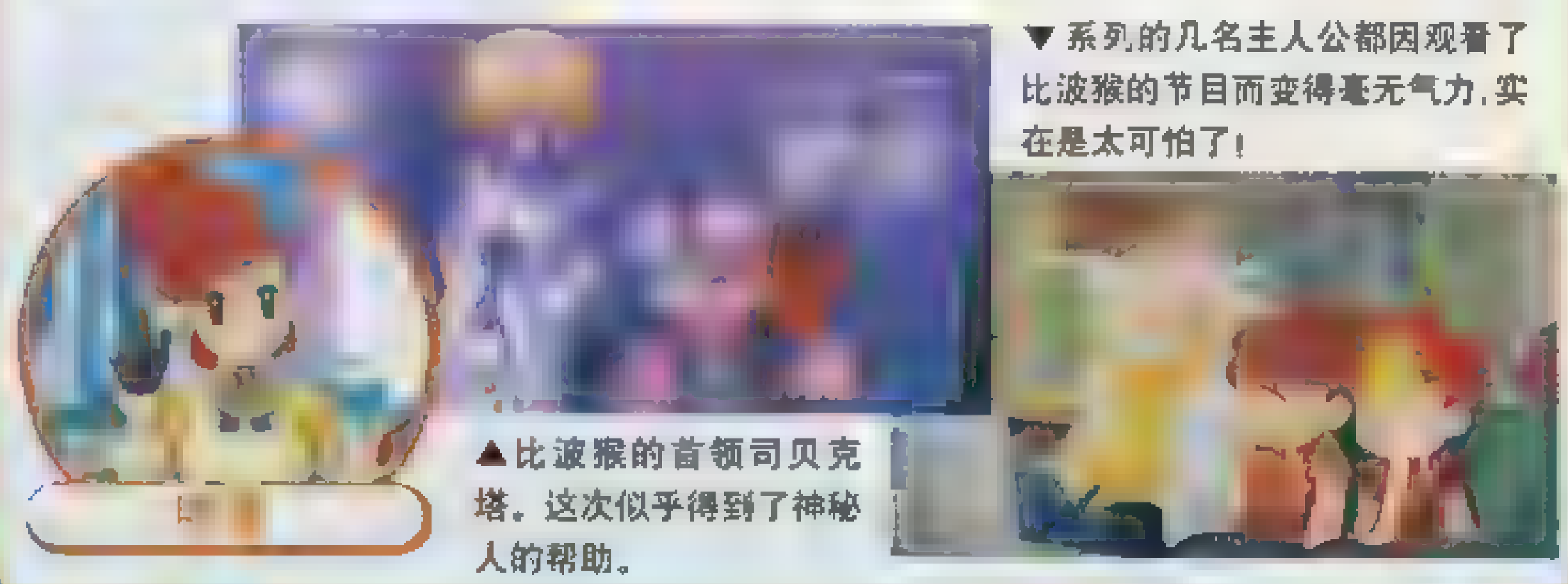
沙耶佳

具有十足阳光味道的小学四年级女孩子。擅长唱歌，现在在电视节目中作为少女偶像受到观众关注。

比波猴再度来袭！自122·123期对《捉猴啦！3》进行了初次报道后，想不到SCEI一直不透露最新的消息。作为系列的第三作，本作的舞台设定在充满恶搞和奇异气氛的电视世界中，这比初代和《捉猴啦！2》中以各地风光为冒险平台的设定又有了新的改变。前两作的理念是结合名胜的恶搞，而本作却是要把所有著名的电影变成猴子的乐园。这次虽然公布的消息不多，但也为所有关注本作的读者解解馋吧！

本作故事

在前作中，小光借助博士的高科技捉猴工具，再次把所有捣乱的猴子捉回研究所中，并把幕后的主脑司贝克塔赶走。但想不到在短暂的和平后，司贝克塔竟然再次出现且把所有被困在研究所中的比波猴都解放出来。这次司贝克塔的目标是占领电视台，利用比波猴们无聊的电视节目让全世界的观众陷入发呆状态。原本只是小学四年生的沙耶佳和小悟突然接到神秘保护者明惠的信息，并请求二人解决这次的比波猴暴动事件。



▼系列的几名主人公都因观看了比波猴的节目而变得毫无气力，实在是太可怕了！

▲比波猴的首领司贝克塔，这次似乎得到了神秘人的帮助。

捕猴大换装！

既然猴子拥有了新的动作，那么作为新作的两名主人公难道只能使用旧式的武器去对付疯狂的比波猴吗？答案当然是："NO！"看过初次报道的读者应该都记得主人公变身成骑士的介绍。其实这个换装系统是本作的其中一大特色，也是对抗新比波猴的最佳武器。玩家利用明惠发明的变身装置"变身Gear"就可以变成各种各样的职业，并使用各有特色的技能越过陷阱和捕捉猴子。下面为大家介绍已知的3种换装和特色。



西部重装牛仔

特点

- ◆双手枪和狙击枪的威力高
- ◆可以攻击远处的敌人
- ◆可一边移动一边攻击

▲一边移动一边攻击对于远距离武器来说十分重要，灵活使用简直就是无敌。

幻想骑士

特点

- ●防御力高
- ●可以连续攻击
- ●攻击范围广

▲更高的防御力能够抵挡敌人的强力攻击，魔法盾更可以防御敌人的各种攻击手段。



▶像这种走壁之术只能在特殊地点使用，但其他职业是不能通过的哦！

▲变身成忍者后活动范围会变得更广，但攻击性方面应该不及其他职业吧！

神奇忍者

特点

- ■可以在各种特殊地点上行走
- ■可以空中滑翔
- ■使用分身术能给予敌人重击

©Sony Computer Entertainment Inc.



古墓丽影：传奇　Eidos　Crystal Dynamics　AVG

Multi

文 星夜

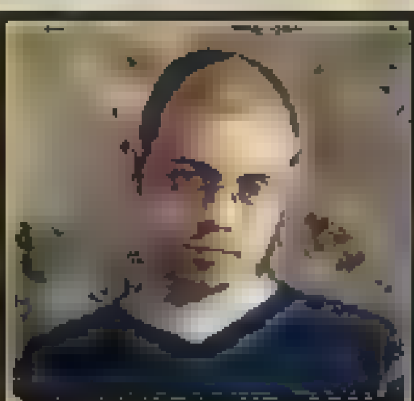
劳拉克劳薇谱写新传奇

去年Eidos宣布《古墓丽影》[illegible]将会脱离培养了他们8年的Core Design制作室，转交给曾经制作[illegible]《[illegible]息的遗产》等作的水晶动力制作[illegible]，[illegible]于那些对《黑暗天使》无比失望[illegible]而言，还有一个惊喜就是《古墓丽影》的生父Toby Gard在该作开发[illegible]入了水晶动力。Toby Gard一手[illegible]了被称为“PS第一女士”的劳拉·克劳薇，然而在第一作发售之后[illegible]开了Core Design。如今他再[illegible]《古墓丽影：传奇》的开发，而[illegible]关键字便是：回归本源！

回归本源的设计概念

“劳拉在巴黎街头的冒险（指《黑暗天使》）相当有趣，不过给人的感觉有点奇怪，就像是把蝙蝠侠扔到了加利福尼亚。”

——Toby Gard



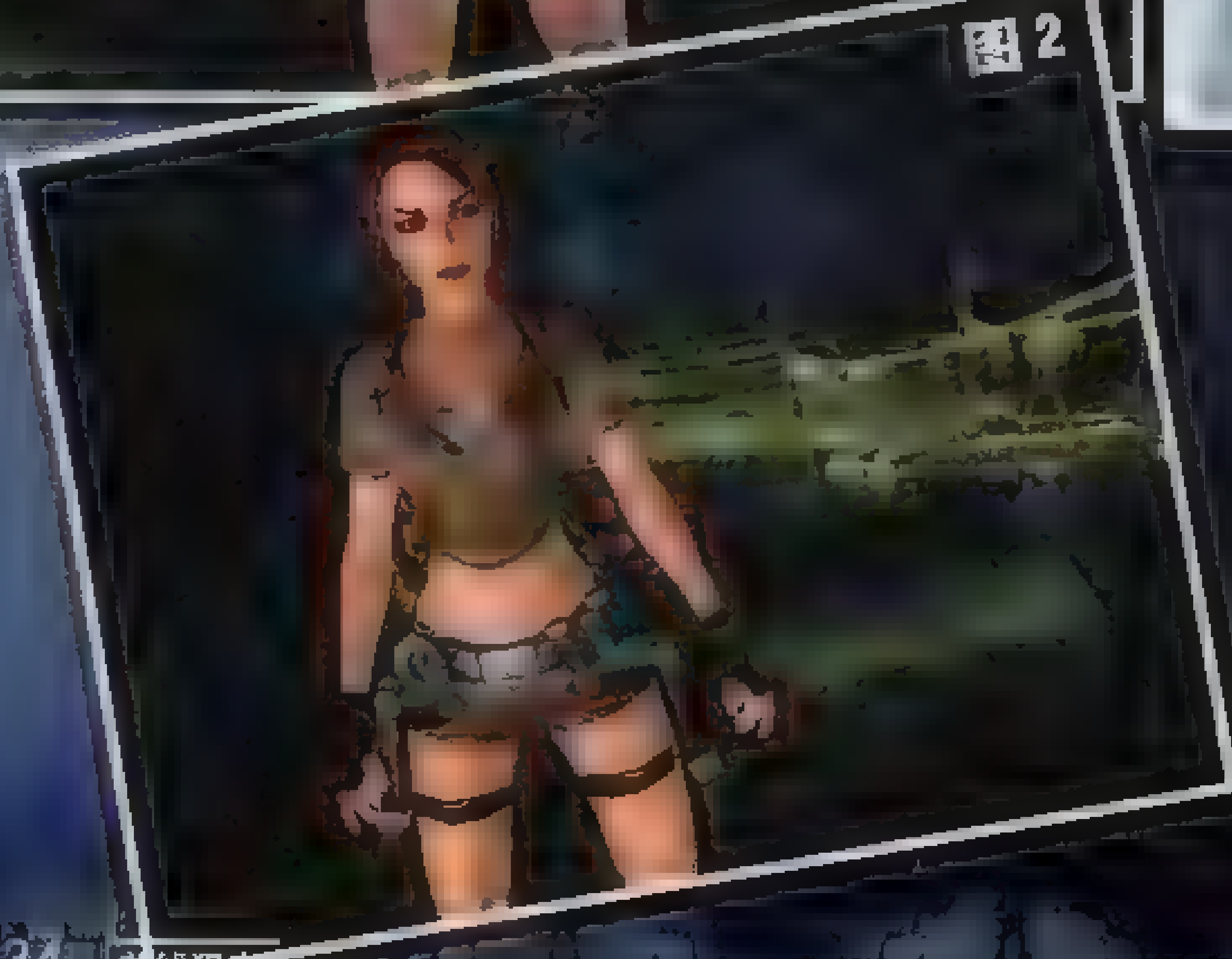
这两年Eidos的惨淡业绩直接归咎于《古墓丽影》影响力的衰退，电影版《古墓丽影2：生命的摇篮》票房仅5000万美元，游戏版《古墓丽影：黑暗天使》更是遭遇灾难性的失败。正如Toby Gard所言，《黑暗天使》最失败的地方就是严重偏离了《古墓丽影》的特色，那种“女性版印第安纳·琼斯”的感觉荡然无存。因此在开发这款新作的时候，制作组最大的目标就是抓住传统《古墓丽影》的感觉，制作组彻底检讨了游戏的优缺点、设计更多的谜题、更广大的游戏场景、更多的互动要素，希望能够通过这款新作振兴“《古墓丽影》系列”。

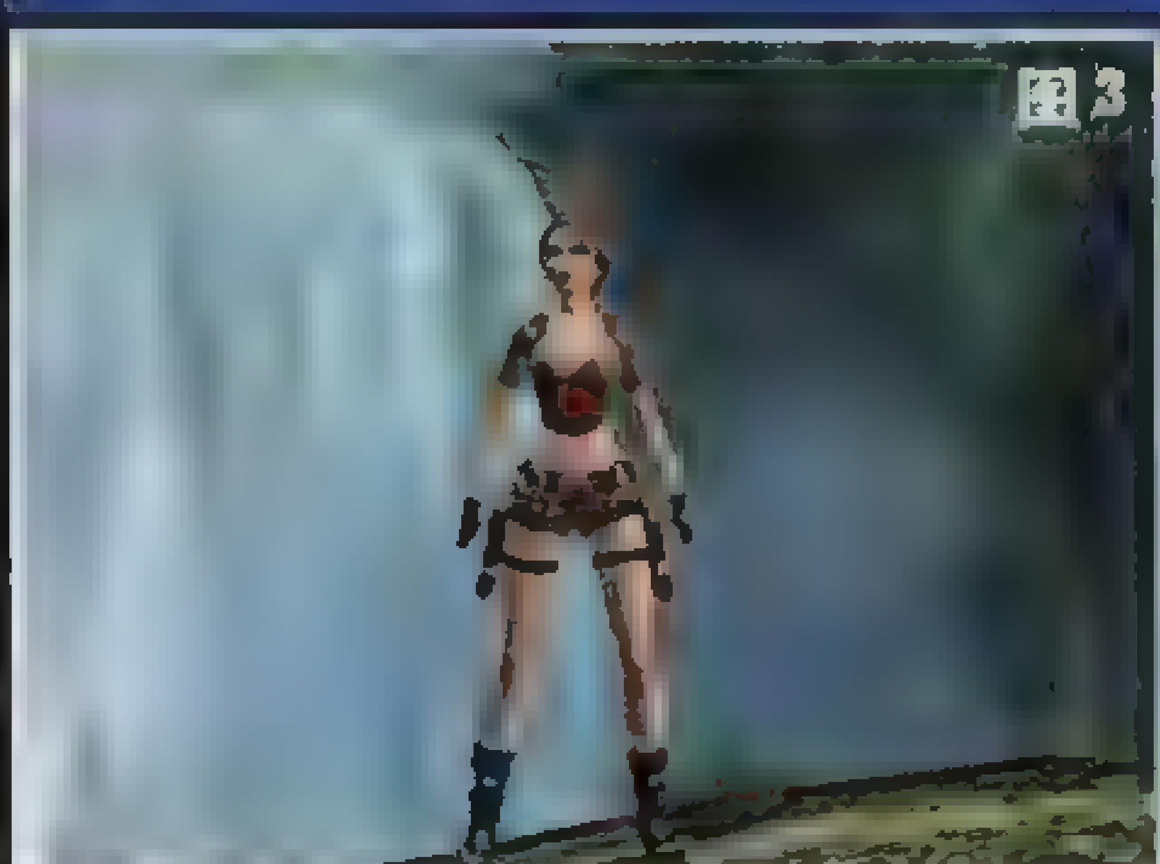
劳拉·克劳薇的新形象

[illegible]和风格化的人物设计使[illegible]的角色之一，同时也是[illegible]特征都更加接近[illegible]




图1


图2


图3

《古墓丽影》能否再次成为顶尖系列？

美国《PSM》杂志所做的民意调查结果

是的，如果游戏变得更好的话	48%
劳拉的时代已经结束了	29%
或许吧，不过现在它只是在垂死挣扎	21%
它现在仍然是顶尖系列	2%

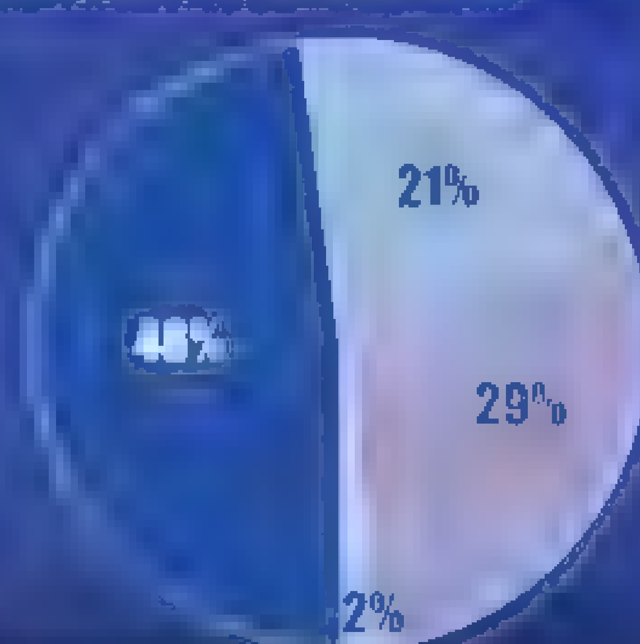


图1：在神秘遗迹里的探险是《古墓丽影》最吸引人的地方。

图2：《古墓丽影：传奇》据说也将于明年推出Xbox2和PSP版，可随时存档的《古墓丽影》还是很适合做成掌机游戏的。

图3：古玛雅文明遗迹和煦的阳光温暖着系列FANS的心，不知道还有哪些遗迹等待玩家呢？

图4：《古墓丽影》的魅力在于其动作解谜的特点，本作劳拉的动作和环境的互动性都会更加丰富，从这张画面来看，玩家似乎可以利用绳索到达很多不易进入的地方。


图4

© Eidos Interactive Limited, 2005. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Inc. 2005

& 3DM - SM
www.plumbook.cn

神话传说
TALES OF LEGENDIA
テイルズ オブ レジェンディア

《神话传说》新情报再度降临，而且这次更是一下子公布了五名新人物。其中的性感炸弹二人组感觉上有些像系列以往经典的“漆黑之翼”，而另外那三名……应该不少女孩子会喜欢吧。虽然现在发售时间还没有确定，但从现在公布的情报来看，本作的完成度已经相当高了。下面，就让我们一同来了解一下这些新消息吧。



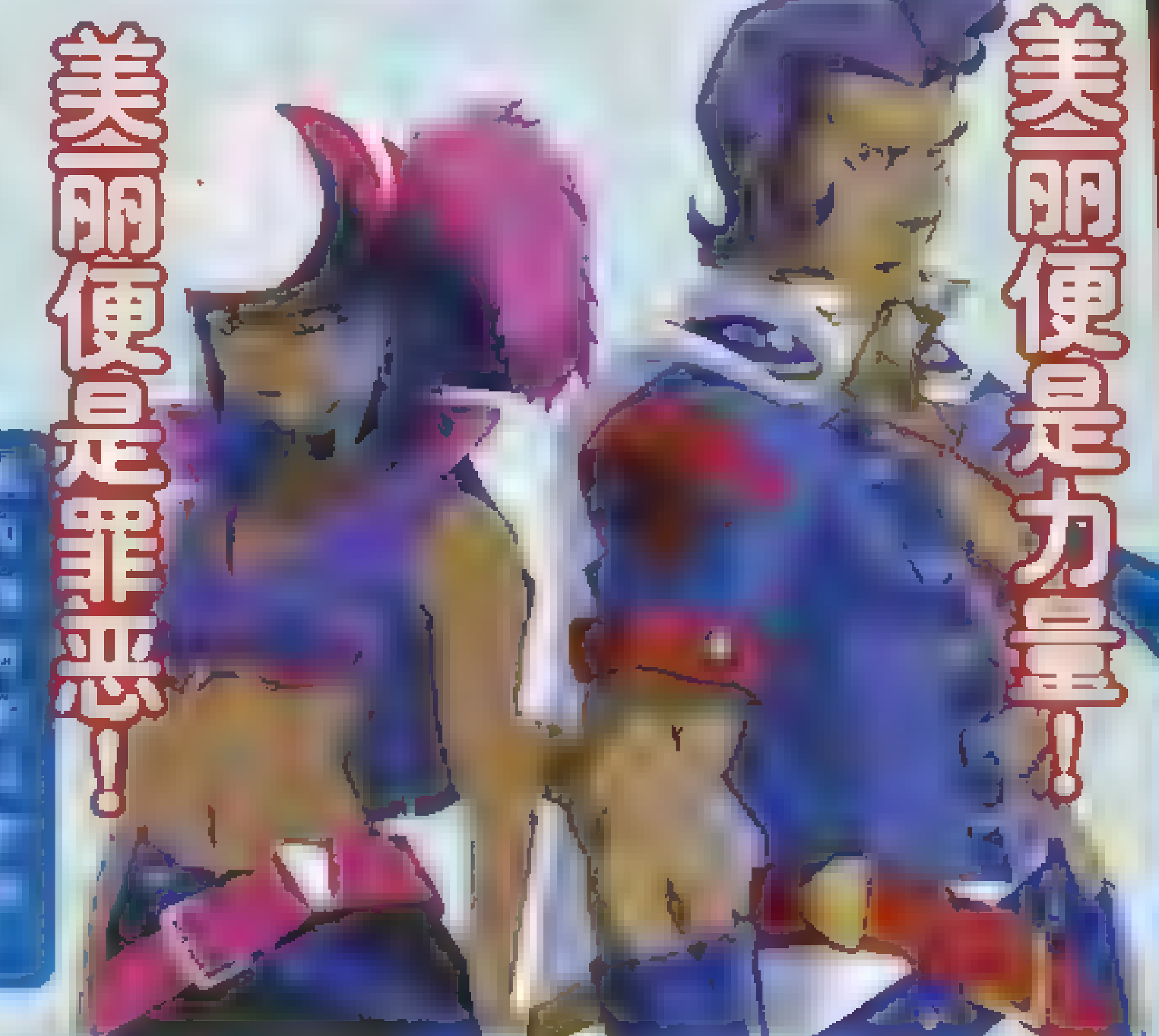
文 卡伦

神话传说	Namco	RPG
PS2		

性感炸弹 (Pheromone · Bombers)

伊莎贝拉·罗宾丝 Isabella Robbins
艾德·卡迪斯 Ed · Curtis

自称为灯台之街首要人物的二人组，他们将“为爱而战”视为自己生存的价值，并以此展开行动，但有时也会产生截然相反的效果。而他们的所作所为，也令这对组合成为了被灯台之街的人们又敬又畏的奇妙存在。







摩夫摩夫族

摩夫摩夫族是由水獭进化而来的种族，他们最喜欢的便是唱歌跳舞，并且总是喜欢以“啾”这个语气词来收尾。虽然摩夫摩夫族生活在陆地上，不过他们很擅长游泳，并且对贝壳颇为感兴趣，这大概也是源自于水獭的遗传因子吧。按照官方公布的情报来看，他们应该类似于《仙乐传说》中的猫人族，能在旅途中给与主角一行以各种各样的帮助。

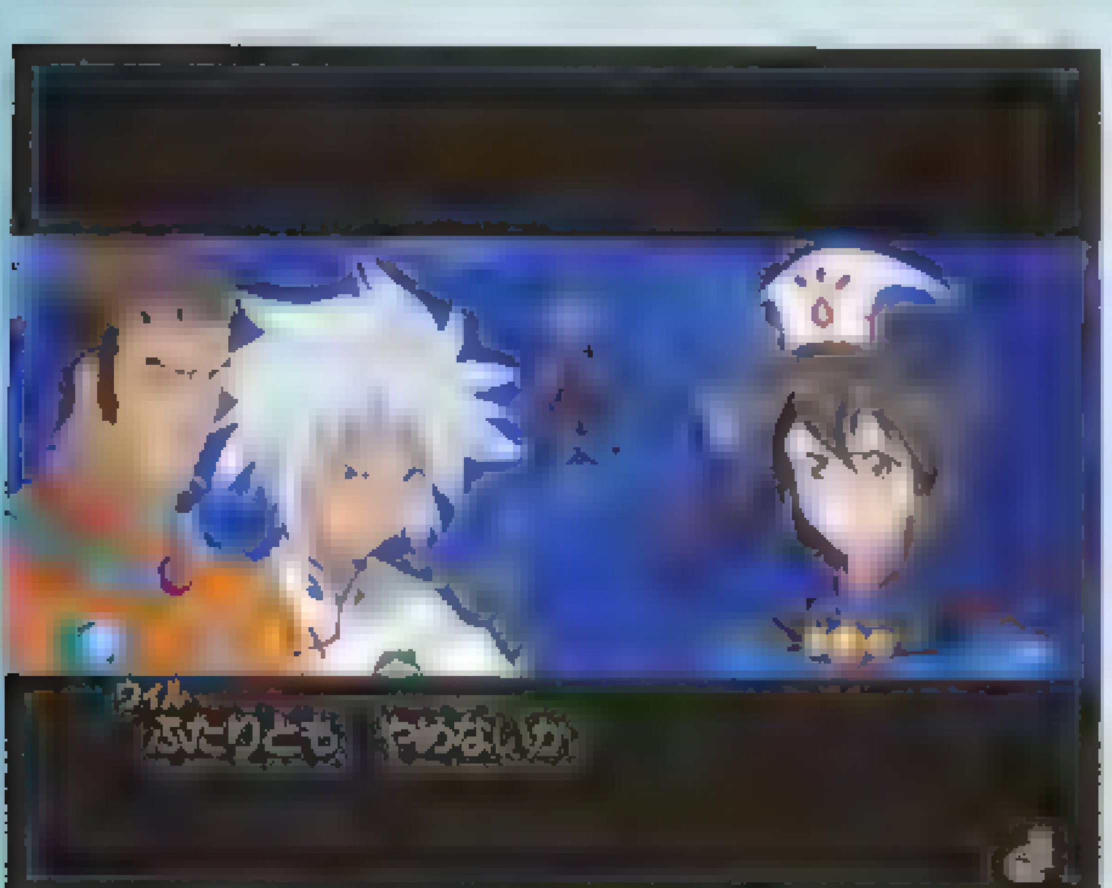


摩夫摩夫三兄弟



名字	年龄	职业	CV	性格
罗波 Pippo	17岁	诗人	中山さら	纤细型
鲍波 Poppo	16岁	发明家	羽多野涉	狂热型
裘波 Kyupo	18岁	格斗家	高桥美佳子	热血型

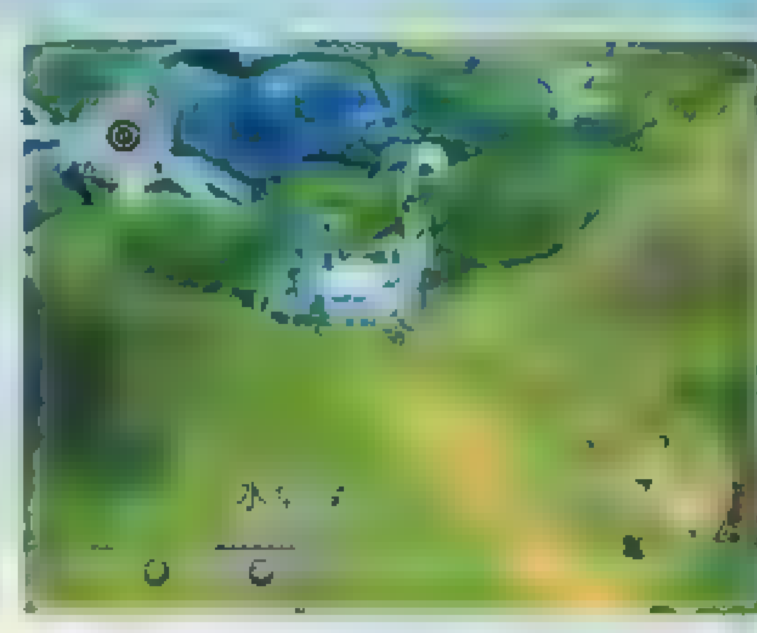
SKIT系统



系列中大受好评的SKIT系统本次自然也保留了下来，而且在《神话传说》里，角色的表情之多将会远超于以往的几部作品。本作的SKIT提示改为在屏幕的右上角出现，这样就不会像以往那样因为不小心而错过了。

罗盘方位

由于本作发生在一艘巨大的遗迹船上，因此居民们平时在指示方向时都是采用“一时”、“九时”的形式来说明的（举例：离开村子之后，向八时的方向前进即可抵达某地），相信经常看某些军事题材作品的朋友对此应该是很熟悉了。另外，在遗迹船上，船头代表12时、右舷代表3时、船尾代表6时、左舷代表9时。



▲左上角的罗盘代表方向，而右下角的小地图中，点表示城市及迷宫的所在位置，箭头表示玩家的前进方向，摄像机镜头表示玩家的视点。

© 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：阿修罗 ×2 ×4

作为"黄金眼"的新主持人，在这里阿修罗向大家问个好！在五六月的游戏淡季即将到来之前，这一次的参评阵容可以说是"最后的疯狂"了！各大家用机种以及掌机（除了PSP）上都有作品成为本栏目评选出的优秀游戏，这让大家在购买游戏时的选择空间又增大了不少！虽然今后一段时间内大作略有缺乏，不过很快到来的E3展可是不会让大家失望的！

火焰之纹章 苍炎之轨迹



画面 音效 系统

战略性 ●●●●●●●●●●

沙罗

作为系列15周年的纪念作品，游戏打法和难度虽然与SFC的《纹章之谜》几无区别，但却融合了其他作品的要素，令各代玩家都备感亲切。首次3D化后战场范围缩小虽颇为遗憾，但高战略性依然得到了充分体现。音乐一反前几作风格，乍听之下很不习惯，但颇具中世纪的战场气氛，令人难忘。

邪魔天使

作为久违的家用机版作品，该作给人耳目一新的感觉。本作在许多方面与系列前几作相比有很大革新，反传统的设定也让该游戏充满了新意。三个难度的设置非常精确，符合各种玩家的需要。特技的回归是本作的最大亮点，奥义的加入让玩家更能体会到战略游戏在取舍方面的平衡性把握。

阿修罗

与游戏最初公布时的情报相比，完成品的进步是巨大的，也基本上达到了FANS的要求。最精髓的系统部分上既有继承也有创新，相当令人满意。3种难度的设置让不同水平的玩家都能体会到游戏的乐趣。北千里的人设与游戏的气氛配合得很好，不过游戏的音乐部分个人感觉并不太出色。

特制DVD■Nintendo/Intelligent Systems■ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡■S·RPG■2005年4月20日■1人■对应GBA联机线■18格

总分 27

任天狗



画面 音效 系统

狗狗拟真度 ●●●●●●●●●●

猫太

十分温馨的休闲作品。充分利用了NDS触控笔，让玩家能像饲养真的小狗般抚摸它们，并教会它们做各种动作。使用麦克风还能呼叫小狗们过来并做各种预先教会的动作，完全体现了本作的乐趣所在。散步、竞赛和打理，让你很快被其吸引一整天。强烈推荐给喜欢小狗的玩家！

多边形

无论你有没有饲养宠物狗的经验，这款游戏是绝对不能错过的。虽然缺少直接触摸狗狗的那种毛茸茸的感觉，但是当你看到屏幕上那只可爱的小家伙在你的召唤下跑过来，趴在屏幕上看着你，然后舔舔你的"手"，并乖乖地听你发号施令的时候，你就会发觉你已经无法和它分开了。

GOUKI

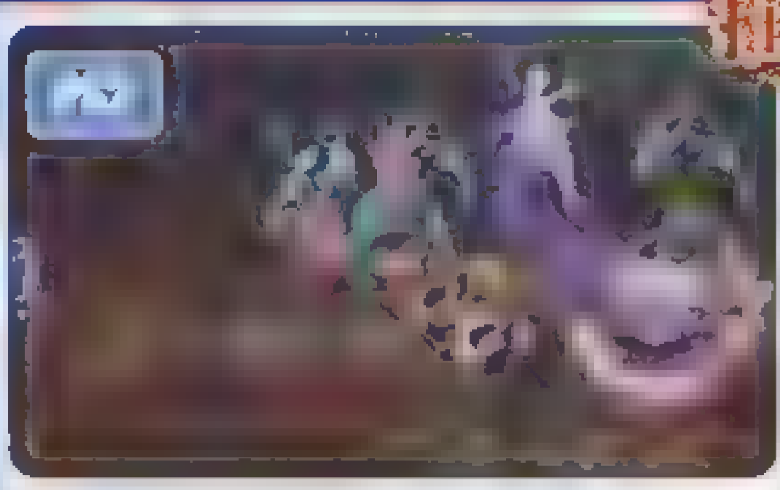
对于喜欢狗狗的NDS玩家来说，的确找不出任何不玩这款游戏的理由，对着NDS屏幕摸摸、吹吹、捅捅，看着可爱的小狗狗躺在地上把肚皮亮给你挠或者用小舌头小鼻子舔舔这闻闻那，实在是太有趣了！教狗狗做动作的系统也制作得相当切合现实，让人根本就不忍心把NDS合上。

卡片■Nintendo■Nintendog■SLG■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 27

浪漫沙加 吟游者之歌

热血推荐



画面 音效 系统

自由度 ●●●●●●●●●●

邪魔天使

这是一款很有诚意的重制游戏，采用二代之后的系统值得称道，高自由度也得到很好的继承。游戏在场景描绘上做得非常棒，每一个场景都很有特色。在战斗方面，该作完全具有《沙加》的特点，闪、连携都能让玩家体会到战斗的爽快感。本作的音乐堪称经典，与各个场景以及情景非常贴切。

纱迦

虽然复刻自一代，不过变化相当大。系列的精髓在本作中得到了完全的保留，游戏自由度高得可怕，闪、连携等系统令人欲罢不能。游戏的系统非常复杂，幸好游戏中有着相当完善的解说系统。如果没玩过这一系列的话，初玩时会觉得很难上手，但投入其中的话就能体会到本系列的独特魅力。

猫太

八名主角都十分有特色，虽然游戏人物那不符比例的"大头"看起来有些别扭，但是游戏那艺术品一般的漂亮画面让人看一眼就无法放下。作为"《浪漫沙加》系列"的传统，本作的自由度非常高，在初期剧情完成后便能到世界各地去转悠了。武器和技能的数量也都十分多，绝对值得一玩。

DVD-ROM■Square Enix■Romancing SaGa Minstrel Song■RPG■2005年4月21日■1人■无对应周边■250KB以上

总分 26

虚幻锦标赛2 联德瑞的冲突

热血推荐



画面 音效 系统

同场竞技度 ●●●●●●●●

星夜

如果你觉得玩FPS游戏老是头晕，那么《虚幻锦标赛2》将会是你的一个不错的选择。本作最大的特点就是加入了第三人称视点和近距离战斗系统，近战系统在本作中所占的比重很大，并且打击感和演出效果都相当出色，在第三人称视点下，本作完全可以说是一款高品质的美式动作游戏。

多边形

知名FPS游戏的最新续作，声势上可以与《DOOM3》相抗衡的大作，但是实际表现就要逊色许多，不过本作的重点在于多人同场竞技，画面和音效上的喧哗反而退居其次。与其他FPS区别较大的地方在于本作拥有第三人称视角，游戏的平衡度调整得还不错，是一款值得推荐的作品。

GOUKI

ONLY ON Xbox，画面素质非常出色，美式风格浓郁。游戏的一大特色在于那些拥有不同特性的角色，而不像其他FPS游戏那样角色千变万化，能力千篇一律。正如同游戏的标题所言，本作强调的是"夺标"，游戏的一切设定都围绕着如何使对战更丰富有趣而展开！当然，游戏难度极高。

DVD-ROM■Midway■Unreal Championship2: The Liandri Conflict■FPS■2005年4月18日■1~8人■对应Xbox周[illegible]■[illegible]记忆

总分 25

脑航员/Psychonauts/PS2+Xbox/ACT	评分：23
康斯坦丁/Constantine/PS2+Xbox/ACT	评分：21
午夜俱乐部3/Midnight Club 3: DUB Edition/PS2+Xbox/RAC	评分：23
[illegible]	评分：20

翡翠帝国

热血推荐



画面 音效 系统

中文亲切感 ●●●●●●●●

阿迪

虽然在文字的表达上略显生硬，但是全中文字幕还是令人倍感亲切。辩论系统较有创意，将主角的口才与各项能力联系起来，再根据其决定辩论的成功率。有时仅凭借三寸不烂之舌就能摆平争斗。但是战斗环节打击感匮乏，再加上敌人的愚蠢AI，很容易就会造成一种自己和自己掰手腕的错觉。

阿修罗

对于美式RPG玩家来说，本作绝对是近期最让人期待的作品。虽然美国人创造的“中国风格”有些怪异，但是全中文的界面则弥补了这个缺陷。游戏除了美式RPG的高自由度之外，东方风情的确很浓厚。游戏的动作性比较强，和去年的《KOTOR II》感觉不太一样。不能编辑容貌很遗憾。

星夜

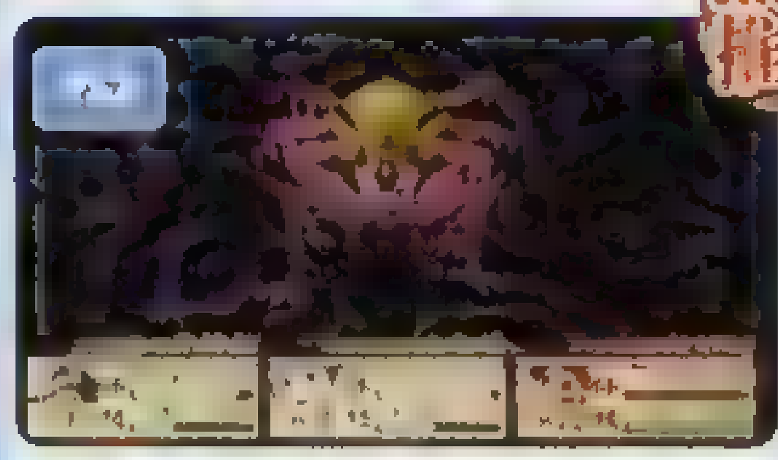
光是凭借BioWare和“中文RPG”就已经足以使得《翡翠帝国》成为上半年最受期待的Xbox游戏之一。作为BioWare的第一款原创作品，构思10年的《翡翠帝国》没有令人失望。北美厂商眼中的古代中国有点怪怪的，不过总体感觉也算不错。可惜本作流程较短，不到20小时就可通关。

DVD-ROM■Microsoft/bioware■Jade Empire■RPG■2005年4月22日■1人■无对应周边■硬盘记忆

总分 25

天外魔境III NAMIDA

热血推荐



画面 音效 系统

战斗爽快度 ●●●●●●●●

卡伦

本作的系统很出色，尤其是技能传授系统更是别具特色。而新颖的战斗方式、众多的隐藏要素，以及那优美动听的音乐都会令人渐渐地沉迷其中。不过较高的遇敌率、频繁的读盘，还有那略显失色的游戏画面等因素容易令玩家在初期产生厌烦情绪，但只要耐心玩下去，你便会发现它的出彩之处。

沙罗

要说属于等待数年之久的作品，本作毫不为过。片头歌曲悦耳动听，颇令人动心。但实际游戏却问题多多：画面平平、PS时代的动作造型、过于频繁的读盘等等。但战斗系统十分富有特色，一旦上手之后便会体会到本作独特的内涵。若您是日式RPG的爱好者，那么相信本作会带给您足够的乐趣。

阿修罗

这个系列名气虽然也不小，不过最大的弊病就是没能够做到与时俱进。游戏的人物设计和画面系统在今天看来都过于传统，很难吸引到新的玩家。不过如果你是这个系列的FAN，只要静下心来慢慢体会这些传统的要素，就一定能够领略到那种纯正的日式RPG感觉的。可惜读盘比较令人头疼。

DVD-ROM■Hudson■天外魔境III NAMIDA■RPG■2005年4月14日■1人■无对应周边■78KB

总分 24

洛克人ZERO4

热血推荐



画面 音效 系统

系统改良度 ●●●●●●●●

阿修罗

画面和音效和前作差别不大，不过卡带容量提升使得游戏中引入了部分语音。新系统中，天气和妖精这两个效果一般，不过武器夺取系统十分出色。总体来说，游戏的关卡设计没有前几作出色，大部分都是一条道到关底的；而收集要素和隐藏要素方面，内容还不够丰富，趣味性也略显不足。

SOUL

开场的高清晰语音让人惊喜。而不论是精美的插画，还是流畅的动作以及爽快有趣的高难度BOSS战，本作都秉承着系列作以来的一贯高素质。本作又有不少新要素，但对于老玩家来说，可能还是会觉得略有些新意不够。音乐方面由于机能限制而被迫降低了素质，听起来不够悦耳，比较遗憾。

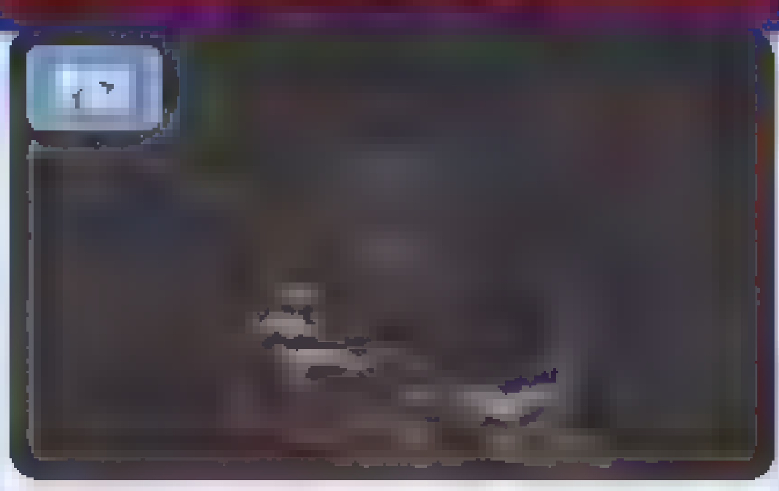
猫太

虽然画面和音效并没有十分大的改变，但经过强化后的电子妖精培养系统和新增的道具制作系统让游戏变得更引人入胜。只要带上一只电子妖精就能同时获得多项能力加成，自由度在无形中得到了提高。最值得一赞的就是这次在游戏中的语音量大大增加，片尾的一段歌曲令人印象十分深刻。

卡带（128M）■Capcom■ロックマンゼロ4■ACT■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 24

狂城丽影



画面 音效 系统

世界观深邃度 ●●●●●●●●●

GOUKI

游戏中与猎犬休伊的各种配合给人以耳目一新的感觉，CAPCOM式的恐怖也被很好地体现出来，被敌人追踪的恐惧感可以与《钟楼》相媲美，而美中不足的是游戏中解谜的难度偏低。深奥的世界观值得去仔细地探求，而游戏中的一些无法解释的现象和秘密，更使人不得不佩服制作人超群的想象力。

D·S

同“《钟楼》系列”类似，玩家要操纵一位柔弱的少女在阴森的古堡中展开冒险，游戏的特色在于能够指使爱犬探索解谜并攻击敌人。不过狗狗在初期经常不听话，使没有耐性的人很难把乐趣集中保持住。此外，敌人被塑造得有些过于强大，而且出现时主角无法存档，稍有不慎就会GAME OVER。

邪魔天使

感觉有点像同社的《钟楼3》，但人与狗的共同作战还是颇有新意的，褒奖、责骂的系统让玩家更有代入感。游戏在紧张刺激的气氛上烘托得还是不错的，被人追逐的紧迫感让人时刻都处在提心吊胆的状况，但如果时间过长就会使人很有压力，甚至会出现放弃的念头。游戏剧情不错，值得一看。

DVD-ROM■Capcom■デメント■A·AVG■2005年4月21日■1人■无对应周边■197KB

总分 23

脱狱潜龙II



画面 音效 系统

“暴力美学”度 ●●●●●●●●●

SOUL

画面较之前作的提高是显而易见的。前作中的所有个系统以及整体风格基本都得以完整保留，尤其是那种吴宇森电影的“暴力美学”感觉有增无减，但本作仍有创新不足之嫌。本作在游戏性上的造诣不及在这方面特别优秀的前作，虽然画面、系统都不错，但是战斗的紧张刺激程度略逊于前作。

GOUKI

基本的系统和前作相比没有太多变化，只是完善之作。游戏难度方面依然颇有挑战性，初次接触的玩家可能会觉得上手不太容易。个人感觉第一关制作得比较失败，场景小画面昏暗，反倒没有前作第一关开放式场景更有魄力。游戏的过场动画依然比较乏味，但片头CG动画很有看头，推荐观看。

多边形

与其称之为续作，倒不如说它是前作的完全版。游戏除了在画面上有些许的进步之外，其他方面的进化几乎为0。在上一代就不是很完善的镜头控制在本作中依然没有什么改善，特别是慢动作发动的时候，往往找不到自己想打的敌人。游戏难度也有些偏高，不太适合初次接触本系列的玩家。

DVD-ROM■Namco■Dead To Rights II■ACT■2005年4月12日■1人■无对应周边■硬盘记忆

总分 22

首都高BATTLE/首都高バトル/RAC/PSP　评分：23

名侦探柯南 晓之纪念碑/名探偵コナン/AVG/GBA　评分：20

火影忍者 最强忍者大结集3 for DS/ACT/NDS　评分：21

时空[illegible]/[illegible]/SLG/PS2　评分：19

黄金眼评分
26
热血推荐

异色代码 双重记忆

文 阿修罗

◆游戏时间：超过30小时

两位主角，两段记忆！《异色代码 双重记忆》虽然只是NDS上第一款解谜类游戏，却已经为同类游戏树立了新的标准！

NDS ◆卡片◆Nintendo/CING ◆AVG ◆2005年2月24日◆1人◆无对应周边◆4800日元◆日版



来自福冈的馈赠

关心NDS的玩家一定会留意到其初期公布的软件阵容中有一款开发代号为《Another》的游戏吧，当时游戏并没有给玩家们留下太多的信息，我们只能从仅有的一些情报中去窥视这款神秘作品。今年2月，这款正式名称为《异色代码 双重记忆》的游戏终于如期发售了，游戏甫一推出就在媒体和玩家间获得了一致好评，同时也让人们记住了它的开发会社、位于福冈的小公司——CING。

提起CING，也许玩家们都会有点陌生，因为这个原本从Riverhill Soft分离出去的公司之前并没有开发过什么如雷贯耳的作品，惟一能给人留下印象的恐怕就只有前年那款不过不失的《玻璃蔷薇》了。不过如果要说起它们的副社长铃木理香，熟悉推理游戏的玩家也许都要树起大拇指了！铃木理香曾经从事过日本PC平台上数款脍炙人口的推理大作的剧本撰写，在推理游戏界可以说是个响当当的名字。这款《异色代码 双重记忆》中，铃木理香同时参与了剧本撰写及游戏设计两项工作，这也在一定程度上为游戏的高品质奠定了基础。

可触摸的推理游戏

日本游戏厂商总喜欢为自己新晋推出的游戏品牌下一些稀奇古怪的定义以诱惑玩家的听觉，比如说Capcom将“《逆转裁判》系列”的游戏类型定义为“法庭战斗”、Nintendo把“《瓦里奥制造》系列”称作为“瞬间动作游戏”等等。这次的《异色代码》也不例外。触摸式推理游戏（さわる推理游戏）——这就是官方对这款游戏类型的定义。

虽说游戏在宣传时着重强调了“触摸”二字，但实际游戏中的解谜方法却远远不止这个NDS最基本的功能。游戏中随处可见的解谜不仅活用到了触摸屏、麦克风等被其他NDS游戏“用滥”的功能，甚至连NDS独特的可折叠功能也成为了游戏制作者的灵感。换句话说就是，这款《异色代码 双重记忆》几乎用尽了NDS的全部功能！传统AVG游戏中选择相应选项来解谜的过程在本作中荡然无存了，取而代之的是更加直接和更富创意的解谜方式。

尘封的油画中似乎暗藏着悬机？直接对着麦克风将画上的灰尘吹掉一切就会水落石出；

古旧的相架看起来有些可疑？把NDS上下屏幕合到一定角度你就会有新的发现……

类似的谜题在游戏中还有很多很多。可以这么说，《异色代码》是到目前为止所有的解谜游戏中将人与游戏间的互动做得最好的。正是这种将传统游戏类型与全新玩法相结合的游戏方式为这款游戏带来了不少新鲜要素，在增加玩家投入感的同时也在无形中提升了解谜难度——新的操作方式及机能给游戏带来了更多变数，玩家需要一定时间来适应这些这些新的玩法。也正是因为如此，游戏中很多谜题在解开时带来了满足感可以说是至高无上的。

两位主角，两段记忆

对于传统AVG游戏来说，剧情的优秀与否是一个非常关键的要素。虽然《异色代码 双重记忆》的文字量并不算多，但这却丝毫没有影响到其剧情的优秀程度。也许是考虑到游戏平台与对应玩家年龄层次的关系，铃木理香亲自为游戏撰写的剧本虽不像一般AVG那样晦涩，但也足以用“优秀”二字来形容。

少女阿修雷自幼就没有双亲的陪伴，11年来一直做着同样的梦，记忆的画面总是在最关键的时候戛然而止；

幽灵少年D在58年前失去了生命，由于无法回忆起自己的死因而一直徘徊于人世间……

游戏中两位主人公出生于不同年代，为了找回自己的记忆，原本已经人鬼殊途的两人携手在渺无人烟的神秘孤岛展开了自己的冒险之旅。阿修雷的父亲是否还活着？D的死因又是什么？这些游戏初期就给玩家留下的谜团随着故事的推进都将将一一得到解答。本作虽然是一款解谜类游戏，但却在细节方面非常到位地诠释了“亲情”这一概念。阿修雷与父亲理查德的阔别重逢、劳伦斯对子孙的爱……这些都给人留下了深刻的印象，让玩家在享受充满悬念的剧情之余还能体会到丝丝温暖。

一些遗憾

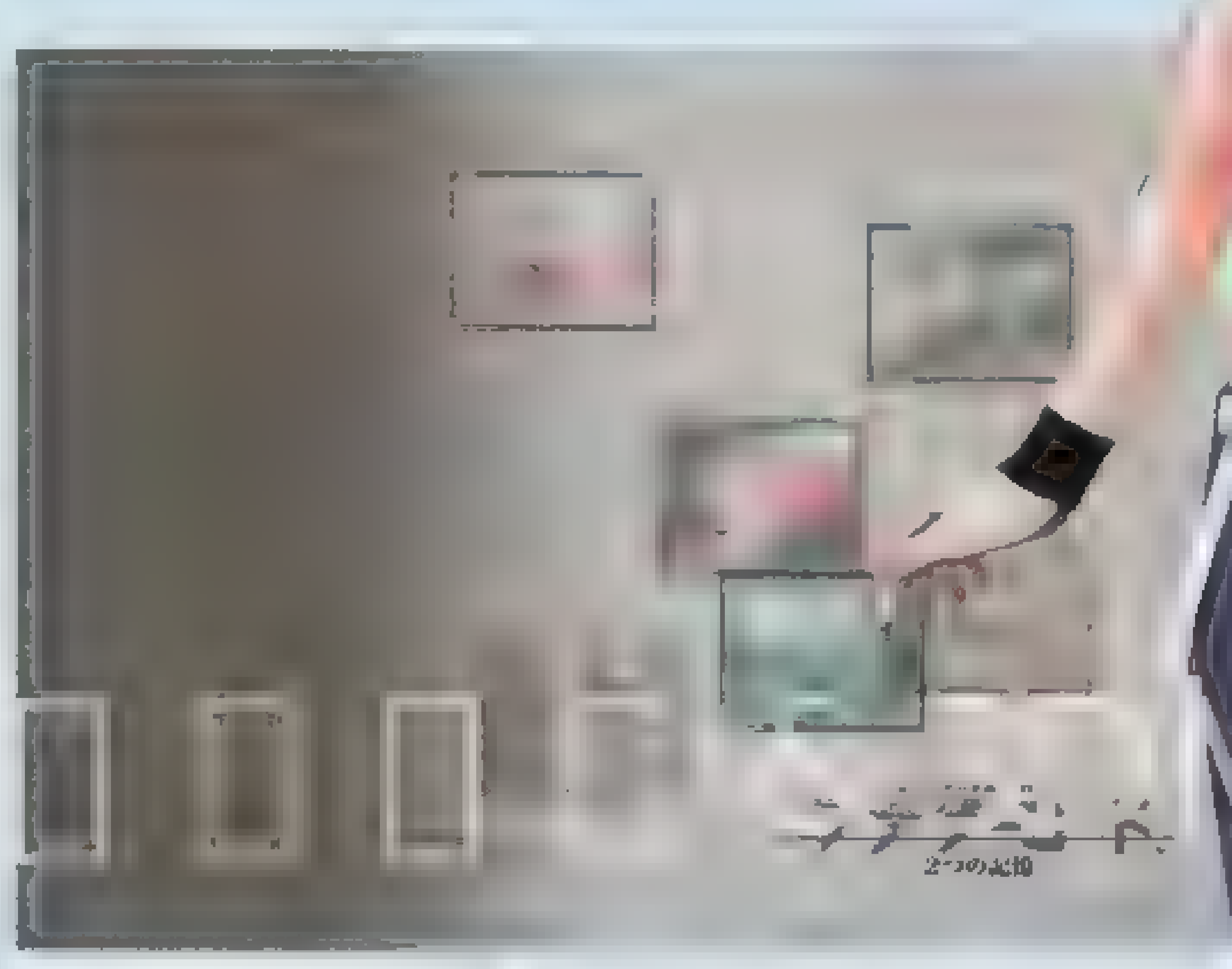
说了这么多这款游戏的优点，下面我们再一起来看看它存在着什么瑕疵吧。

首先，本作最让人不满的地方就是它的流程长度。游戏的1周目时间大约为5小时左右，如果对游戏中的解谜方法都已经有所知晓，那游戏时间还会大幅度缩短！重复游戏性过低一直都是一般AVG游戏的软肋，这次的《异色代码》虽然品质卓越，但也仍然未能摆脱这一通病。除了Good Ending和Normal Ending的区别外，游戏的发展基本上是单线的，虽然有着二周目设定，但是与一周目相比，其不同之处也只有DAS卡带的内容而已。一般玩家在玩过二周目之后就对游戏失去了兴趣，在日本国内，很多玩家甚至在本作发售后第二天的2月25号就把已经通关的游戏作为二手卖出了，这也从一个侧面暴露了这款游戏的弊端。如果游戏能像《恐怖惊魂夜》一样设定多个结局，增加玩家的重复游戏度，那么这款游戏所迸发出的后劲相比会更高吧？

其次，游戏在宣传时打着“推理小说”这个旗号，但实际游戏时，我们却几乎看不到像“《侦探神宫寺三郎》系列”等本格派推理游戏中出现的推理过程。游戏中更多的是“《生化》式”的解谜，有的玩家戏称本作是一款没有战斗的《生化危机》，从某种程度上来说，这种看法还是有一定道理的。

《异色代码 双重记忆》作为一款新时代掌机上的原创游戏，带给玩家的惊喜是要远大于失望的。它虽然只是NDS上第一款解谜游戏，但却在很多方面为同类游戏树立了新的标准，它的出现仿佛是在告诉玩家——原来，AVG游戏也是可以这样玩的！





© 2005 Nintendo CING

游戏立方 GAME

多边共享区 ENTER THE GAME

VOL.080 栏目主持：多边形

游戏立方迎来了自己的"80大寿"，真是可喜可贺啊！感谢大家长久以来对立方的支持，当然，也离不开众小编的参与，不然游戏立方不会变得如此丰富多彩。本期立方为大家准备了猛料满载的多边共享，还有上期就预告了的"《伊苏》系列"回顾，希望大家喜欢。另外，SOUL已经应广大读者要求，将他的秘密花园搬上了www.levelup.cn，美图会不定期更新，以方便大家收藏，有兴趣的读者可以去捧捧场。

Email To:game3@ucg.com.cn

【GOUKI 提供】你所不知道的《鬼泣》



我们都知道《鬼泣》是个很酷游戏，可你知道以下这些故事吗？

◆《鬼泣》的前身是《生化危机4》，游戏的基本设定是"主角里昂因为病毒的原因拥有了超能力"。但制作小组做着做着就发现越来越不对味儿，最后就干脆当成完全新作来制作了。否则，我们可能会在2001年就玩到一款动作性超强的《生化危机4》。

◆游戏的制作进展比较顺利，但正式名称却迟迟定不下来。游戏的导演神谷英树想来想去，想到一个"Devil May Care"，神谷认为这个名字能够体现出主角但丁那种"狂傲"、"对任何东西都毫不在意"的疯狂劲儿。不过这个名字很快因为有一部同名电影的存在而放弃，而最后正式采用的"Devil May Cry"其实是候补方案。

◆神谷英树认真参考了N64上的《塞尔达传说64》，为《鬼泣》设计了操作系统，并且"遇敌背景音乐发生变化"这个设计也来源于《塞尔达传说64》。但游戏发售后，他发现网络上说《鬼泣》像什么电影、游戏的都有，就是没有说像《塞尔达传说64》的，让他郁闷了一阵子。

◆神谷英树在第二开发部那里观摩《鬼武者》的制作时看到一个有趣的BUG：左马介挥刀把敌兵打到半空中，却因为程序设计问题让敌兵悬在半空中……这反而给了他很大的启发——但丁用大剑把敌人挥到半空中再换双枪一阵狂轰——多帅的设定，就这样诞生了！

【阿迪 提供】夏日换新颜！《MGA》迷彩壁纸！

近来PSP的热度可谓风头正劲，不少玩家已经入手，还有许多玩家抱持币观望的态度。相信许多玩家对UCG去年制作过的《潜龙谍影 ACID》留下了深刻的印象，它是源于"《潜龙谍影》系列"的卡片游戏，系统相对于传统的《潜龙谍影》而言真是一个完完全全的新世界，但是仍然出色地继承了系列特有的紧张刺激的感觉和潜入的特色。



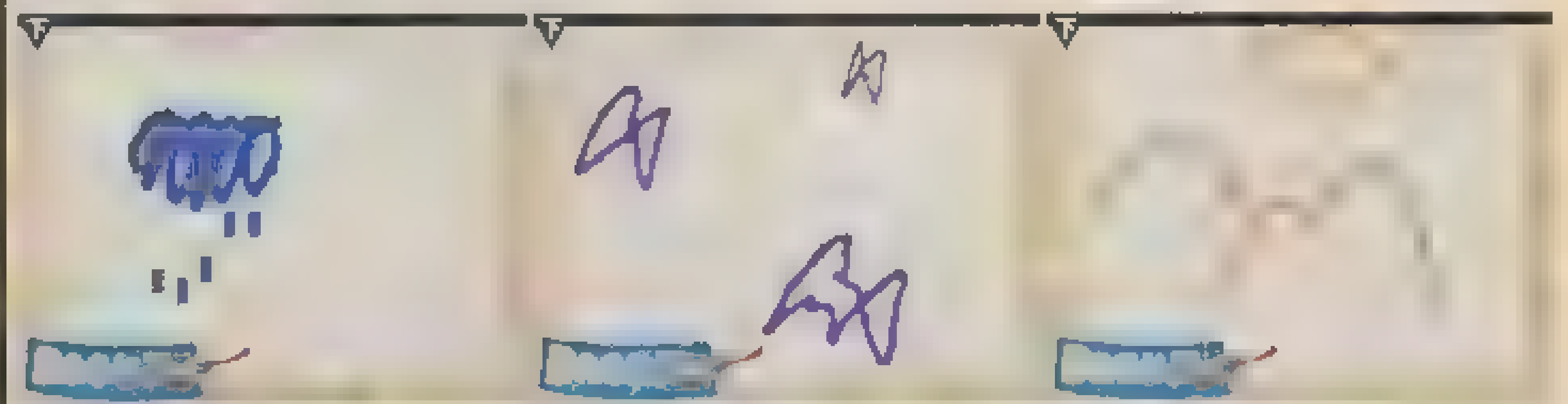
▲Snake真是太酷了！

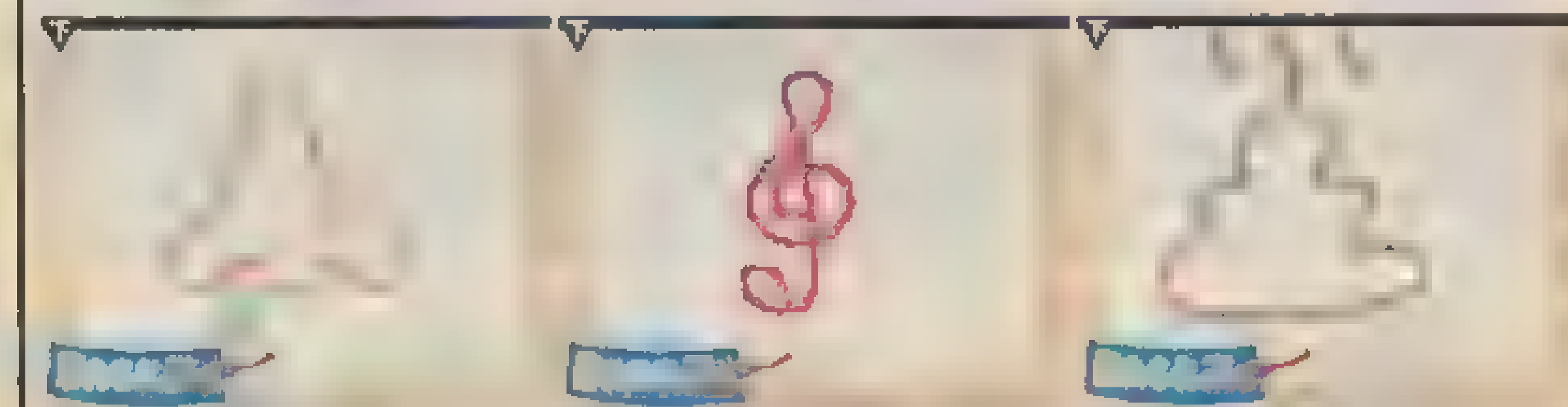
4月15日，Konami的《潜龙谍影 ACID》官方站点宣布将免费提供PC用特色壁纸的下载，而且还将陆续进行更新！目前提供下载的是Snake和Teliko。其他角色的神秘壁纸将在5周之内依次公布！官方分别提供800×600、1024×768、1600×1200三种尺寸的壁纸下载。请各位喜欢《潜龙谍影》的玩家前往以下地址下载：

http://www.konami.jp/gs/game/mga/english/downloads.html

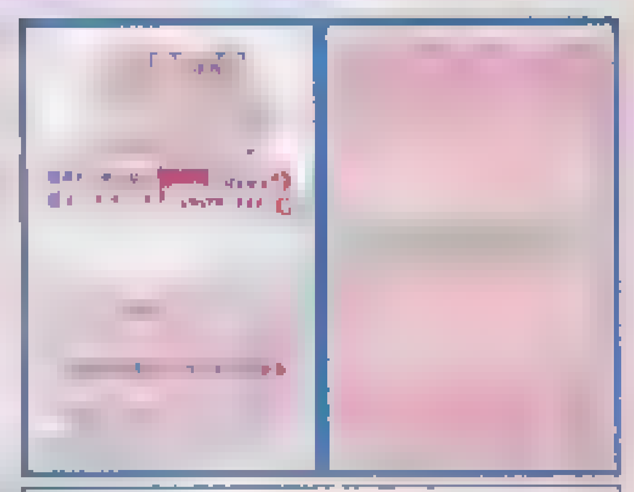
【多边形 提供】《一笔吃豆》的搞笑笔触

NDS的《一笔吃豆》相信不少朋友已经玩过了吧？看着自己笔下绘出的奇形怪状的吃豆先生在屏幕上忙来忙去，是不是很可爱呢？可千万别小看这款看似休闲的游戏哦，本作第二本书的关卡可是足以让你急破脑袋哦！游戏中除了绘制吃豆先生之外，还可以绘制"利箭"和"炸药"的道具来帮助通关，但是游戏中还包括很多隐藏的笔触，可以绘制出很多搞笑的道具，不过对游戏没有什么作用，纯属恶搞罢了。

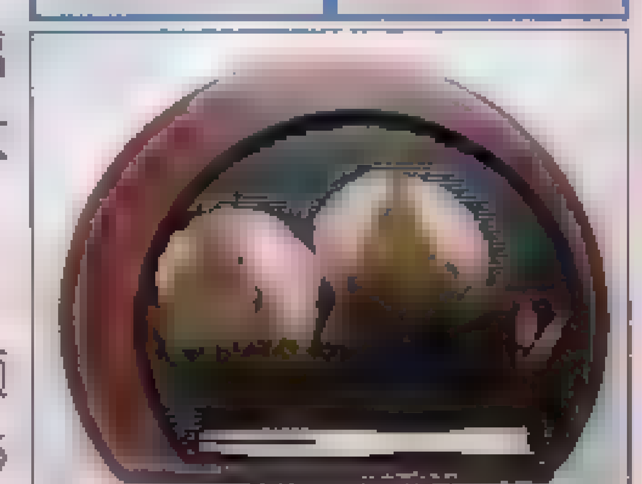

▲一团落着雨滴的阴云。 ▲会飞动的蝴蝶。 ▲火山。（一直以为是屁股）


▲感冒的鼻子。 ▲会发出音乐的音符。 ▲发出恶臭的大便……

【卡伦 提供】



在不久前，广受期待的《樱大战V 再见，吾爱》终于公布了将于7月7日正式发售。而位于东京池袋的《樱大战》专卖店"太正浪漫堂"以及《樱大战》点心店"SakuraCafe"也开始在4月23日～5月15日期间举行优惠活动并推出特别商品。其中太正浪漫堂内的产品将会实施最大50%的优惠活动，并有售价从3150～10500日元不等的特制"福袋"销售，而SakuraCafe将会推出特制的《樱大战》版饭团"サクラ饼"，虽然看起来似乎不错，但不知味道究竟会是怎样的？


▲饭团的味道应该不错吧！

另外，在活动期内，如果消费满足一定金额的话就会获得64MB的"太正浪漫堂USB闪存"、5个一组的"太正浪漫堂 & SakuraCafe笔"以及"帝都花组付笺帖"等赠品，这对于FANS来说可算是不错的收藏品。


▲64MB的太正浪漫堂USB闪存和5个一组的太正浪漫堂 & SakuraCafe笔。

DDT & 3DM-SM

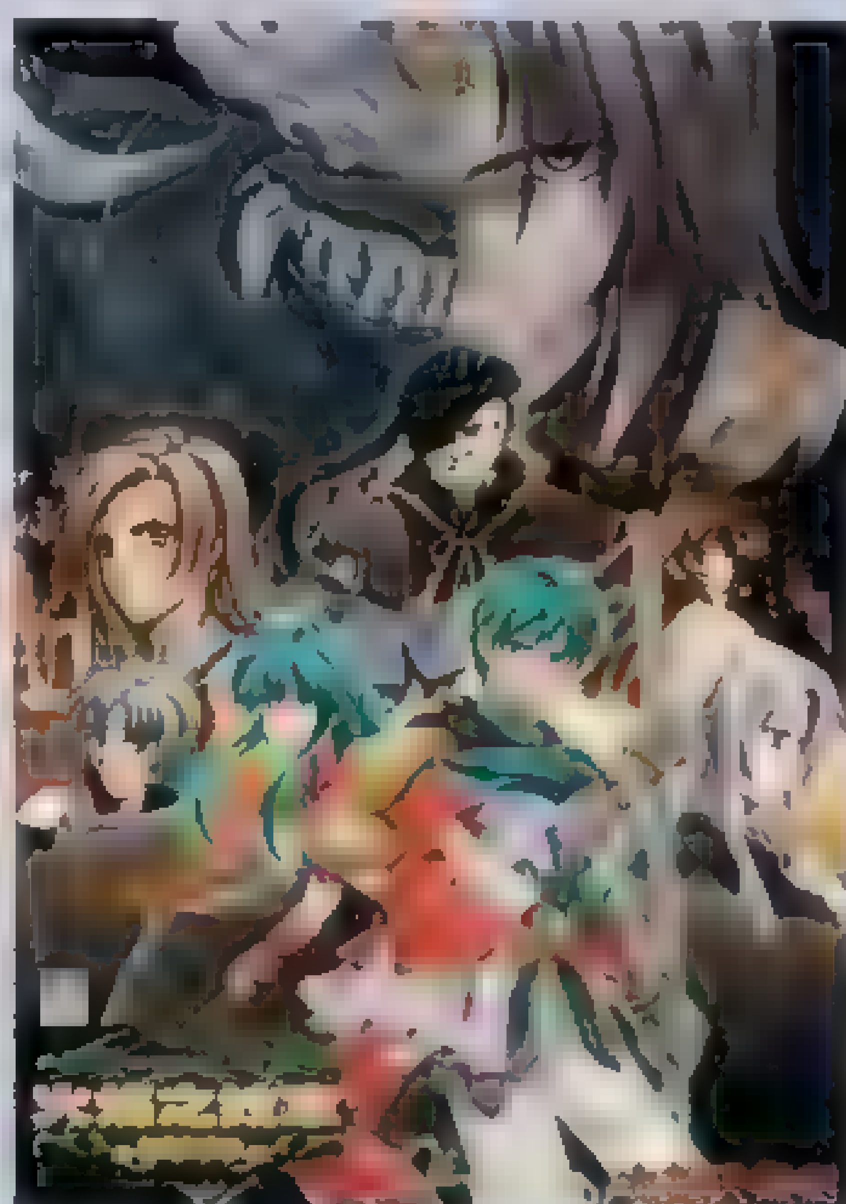
【沙罗 提供】《火焰之纹章》民间汉化版发布!



国内著名的《火焰之纹章》专题站“火花天龙剑”于4月7日(火花诞生5周年纪念日)这一天放出了GBA作品《烈火之剑》、《圣魔之光石》的中文完全汉化版。

此次的汉化版是火花与国内著名的民间汉化小组——“狼组”合作，作为火花5周年纪念以及《火纹》诞生15周年纪念作品推出的。其中《烈火之剑》与《圣魔之光石》属于全面汉化的作品，其中的一些译名来源自去年推出的《火焰之纹章 完全事典》。而除了这两部作品之外，汉化者们还特别制作了一款同人作品——《圣邪的意志》(如图)。此游戏是将《火焰之纹章 圣魔之光石》改编而成的。虽然并未重新制作，但改动了其中很多数据、剧情和人物。但可惜的是因为时间紧，一些技术上的问题没有攻破，使得某些部分还不尽如人意。另外，要说明一下，其主线流程还是和《火焰之纹章 圣魔之光石》一样的，但对细节方面(如对话、人物和剧情)进行了全面改动。

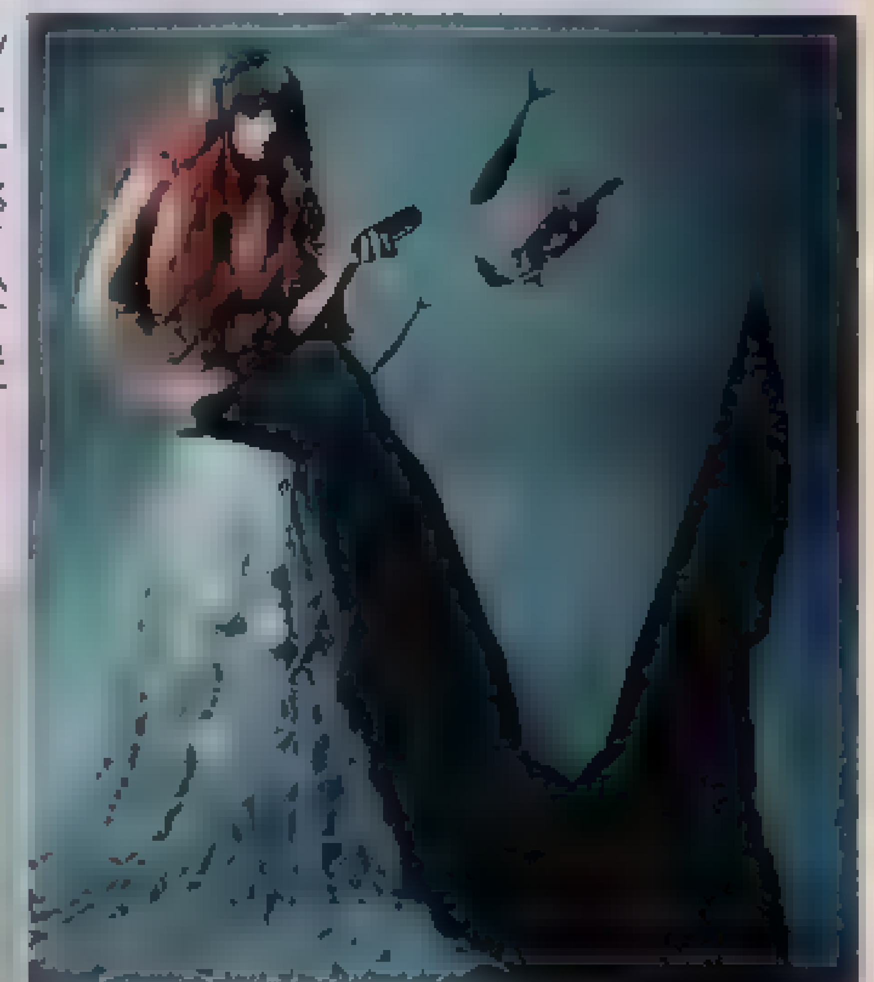
尽管预定推出的《封印之剑》汉化版没能按时推出，但先前推出的几款中文作品已经令广大“FE”爱好者欣喜不已。目前除了《封印》和NGC最新作，全系列就只剩下《圣战之系谱》没有推出完全汉化版了。如果技术问题能够解决的话，相信全系列中文化的日子指日可待。



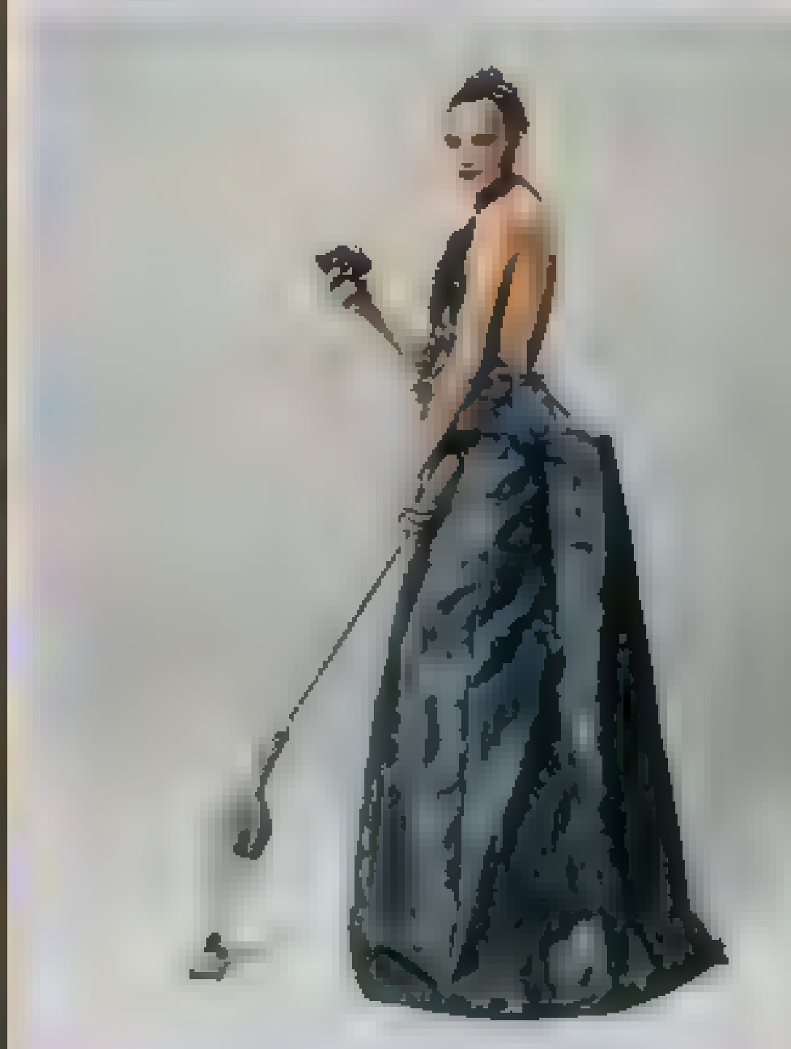
▲同人作品《圣邪的意志》原创海报。

【星夜 提供】韩国PSP打造时尚童话概念

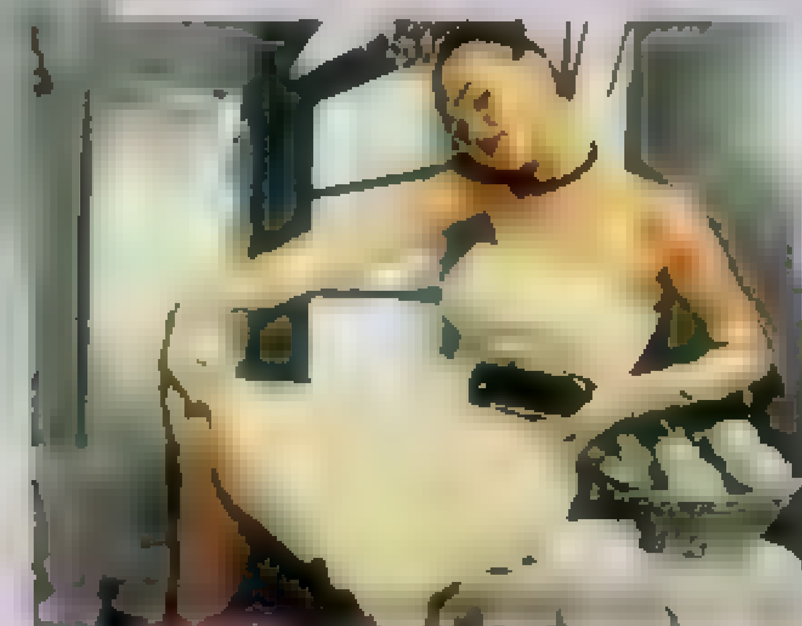
看过本刊上一期情报站的读者相信对于韩国版PSP的网络影音点播功能都有很深的印象吧！随着韩国版PSP的即将上市，SCEK方面早已开始为其投入大规模广告攻势。在韩国，PSP的目标用户是追求时尚的年轻人，这一点可以从SCEK为韩版PSP投放的宣传网站看出来。SCEK为PSP开通的概念宣传站(http://www.psp-style.co.kr)制作极为精美，刚刚进入主页面就会出现一行英文“temptation within fairy tale(童话故事的诱惑)”。而该站的主题便是通过时尚另类的概念重新诠释经典童话。该网站内容虽然不多，不过处处流露出时尚气息，其中所有照片都是韩国国内最顶尖的专业摄影师拍摄的。这里就让大家欣赏几幅。



▲另类童话之《美人鱼》。美人鱼与PSP不得不说的故事——!



▲另类童话之《灰姑娘》。都PSP时代了，谁还用扫帚扫地啊！



◀另类童话之「白雪公主」，白雪公主成了大胖妹。

超级怪异的游戏周边

文 胜负师

大家对于HORI这个游戏周边品牌应该不陌生吧，HORI产品的外观、手感和耐用度都是相当不错的，所以经常可以取得授权，生产官方认可的游戏周边。当然，HORI也有自己开发的品牌，展现的是HORI自己的个性与创意。比如近期推出的PeriBorg系列产品就可以说是HORI设计师们一次大胆的尝试，这个新概念的游戏周边系列的功能只能用匪夷所思来形容，照HORI的说法，“PB系列可能会改变人们的游戏生活方式。”这里就先为大家介绍其中几件最为怪异的产品吧。

产品	PB-001 Ore-Commander
类型	装着型连射装置

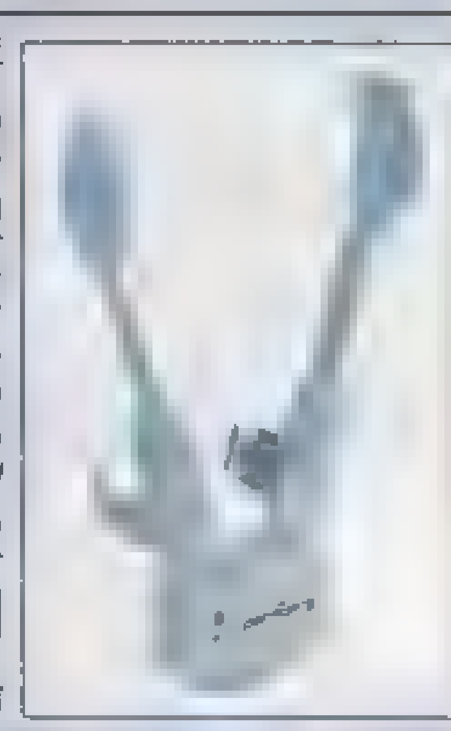


介绍 这款“钢铁司令官”专为不擅于连打的玩家设计，秒间20次的振动频率可以让你轻松超越高桥名人。前端的振动器可以套在任何一根手指上，(用手柄时套在右手拇指上，用摇杆时套在右手食指上)后端的电池盒为振动器提供长久的动力，可套在手腕上。振动器提供三档强度调节，在游戏疲劳时还可充当小型按摩器。

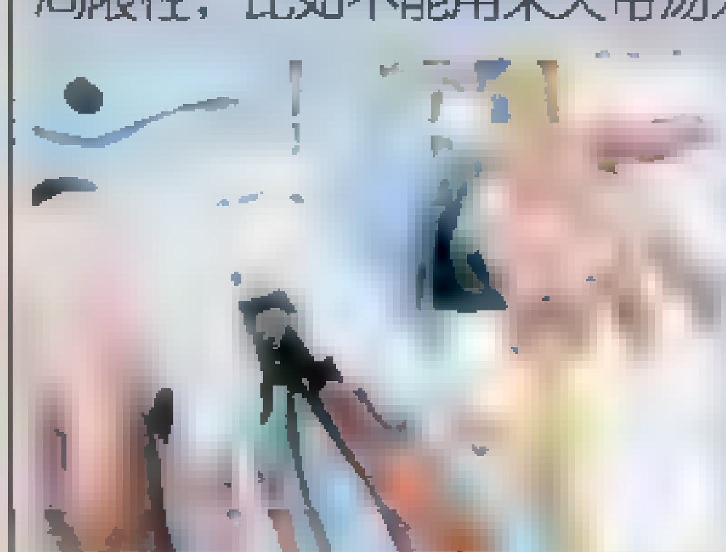


简评 HORI不是推出过连发手柄和连发摇杆吗？这个“钢铁司令官”有瞎折腾之嫌啊！(汗)另外，这东西也不能长时间使用，不然别人还以为你得了帕金森呢！不过话又说回来了，按摩功能倒还有点意思。

产品	PB-002 Shock-C
类型	装着型食事装置



介绍 本品专为喜欢一边玩游戏一边吃东西的玩家量身定做，在看书时也可使用。边吃边玩本来是一种至高的享受，(特别是玩RPG、SLG这类不需要频繁按键的游戏时)但是经常会把我们心爱的手柄弄得油迹斑斑，那叫一个恶心啊！但是只要装备了Shock C，就相当于装上了一个机械手，可以夹起各种食物，方便，卫生，尽显绅士风度。

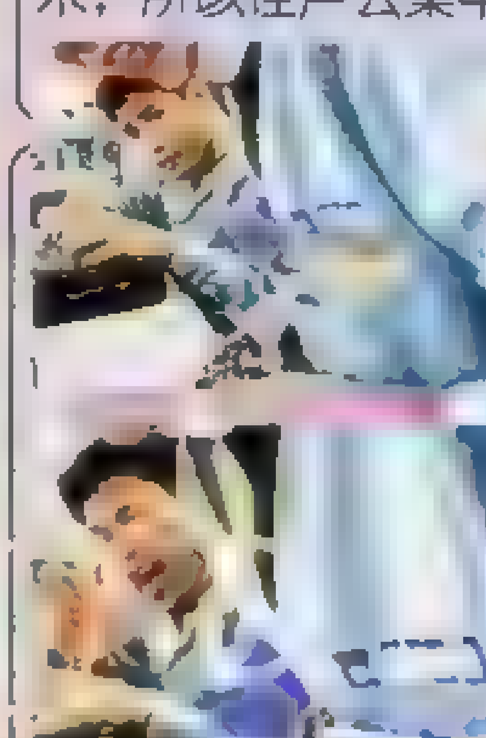


简评 这东西貌似不错的样子，但事实上依然有局限性，比如不能用来夹带汤汁的食物，不然汤汁从Shock-C上流到手上，再从手上流到手柄上……算了，还是直接用手抓吧，反正结果都一样。

产品	PB-003 Obacha-Break
类型	装着型怪音发生装置



介绍 这款像喇叭一样的装置名为“大婶的破坏”，适用于各种游戏对战的场合。在对战中，当自己处于劣势时，突然打开开关，“大婶的破坏”就会发出80分贝以上的可怕怪声，以起到惊吓对手，令其发挥失常的目的。使用时请将本品挂在胸前，喇叭口对准对手，因为本品使用了独特的声音定向技术，所以怪声会集中在喇叭口所指的方向，对自己基本可以达成“零伤害”。



简评 应该说，这个周边的欠扁程度是惊天地泣鬼神的，使用者的人身安全根本无法得到保障，很可能遭到对手及围观群众的合体攻击。不过建议有条件的单身女性配备一件，必要时可用来吓唬色狼。



胜哥：哈哈！客套话就不多说了，直接说问题吧！我现在想买一台PS2，但我们这只有超薄的卖（云南丽江），是70007型的（手柄、电源、AV线各一个），竟然要价1650大元，而且好像50000型的还要贵，大概1800大元。(@_@!)他还说因为丽江的地理位置比较特殊，路难走……等等一大堆理由所以呢，我想请英俊潇洒的胜负大师帮我分析一下：他说的配置是原配置吗？目前超薄的PS2正常价是多少？有人说它不易散热，是否对主机有什么影响？千万要回哦。【云南 曾晓贵】

“丽江集古城世界文化遗产、三江并流世界自然遗产、东巴文化可记忆遗产为一体，具备内涵深厚的文化和很高的历史价值……”好地方啊，希望小胜有生之年可以去看看。言归正传，老板所说的PS2配置的确是原配，但最好小心一下手柄别被换成高仿的，不过既然卖出这么“实打实”的价钱，要是再玩换手柄这样的破招就太说不过去了。小PS2现在比较便宜的零售价，原配置卖到1400多，当然，这是在游戏店比较多的大中城市的价格，丽江的游戏店数量不知多不多，如果不多，缺少竞争，那可能会卖得稍贵些。再加上老板所说的交通问题，我想也是的确存在的，进货不便对小卖店来说也算是大问题。价钱的确是贵了，但也不要把最低价和老板报的价进行绝对的比较，你再和他侃侃价，稍微便宜些的话倒也可以出手。关于小PS2的散热问题我以前也回答过，小PS2的散热并不会影响正常的游戏，不要在主机上摆东西就行了，对此你不必太担心。

胜负师，您好！小弟最近在玩《荒野兵器4》本人觉得这个游戏无论人设还是系统都很有吸引力，一大群萝莉加大叔的人物真的是让我太喜欢了。(汗！)不过我最近发现了一个问题，就是在进行道具偷盗时，一个怪物只能进行一次偷盗吗？就算是它身上还有其他道具也不能入手了是吗？有多个道具存在时，偷盗得到的道具时是随机的吗？我的问题就到这了，在此还是祝你们的杂志越办越好，销量步步高升。【上海 香烟男】

“《荒野兵器》系列”的确是素质很高的RPG系列，历代的耐玩度都超高，也有很多创新之举，我个人也比较喜欢。你所提到的偷盗问题是这样的，对一个怪物只能偷一次，一次只能偷一个道具，而且得到道具也的确是随机的。

胜哥好，我想了解一下美版《铁拳5》和日版《铁拳5》有啥区别，我还听同学说日版中恶魔仁出现要简单，是否是这样？另外对本作中不能选最终BOSS表示一点遗憾，望能答复，谢谢。【YXW】

说起来，《铁拳5》的日版要比美版做得更完整些，角色除了段位，还有很多个性化的称号，在装备画面的TITLE选项中购买，称号数量众多，30000G的有47个，10000G的有48个，5000G的有248个。还有就是日版的街机模式中设定了很多幽灵角色。所谓“幽灵角色”，是指在日本的确存在的高手，这些角色的装扮和惯用战术与真实存在的高手相差无几，而且还会使用高手们的招牌连续技，如果把难度调到最高，那么这些幽灵角色的AI还是很高的，“铁拳王”级别的高手极难对付。曾有一次被一个使用王椋雷的“铁拳王”一套连击打到墙壁，然后又是一串壁连，满血直接打死！被电脑角色打得这么爽的还真是第一次。不过日版的其他方面与美版完全一样，包括恶魔仁的出现方法。（打200局以上或是打通ACT迷你游戏）本作的最终BOSS太过无赖，不能使用也在情理之中。不过见过用金手指调出仁八的，连续技都是一击必杀，拿来娱乐娱乐还成，要是拿仁八与人对战，估计会演变成“真人快打”。

GOUKI你好，我有几个关于《WE8 LE》上网对战的问题。①PS270000型支持吗？（我在日本网站上看到支持，但不是很确定）②听说只能同城对战，跨区域的话，网络很不稳定。③还有一个，你有渠道能拿到70000型的货吗？我在重庆，但买不到。再次感谢！【重庆 刘斌】

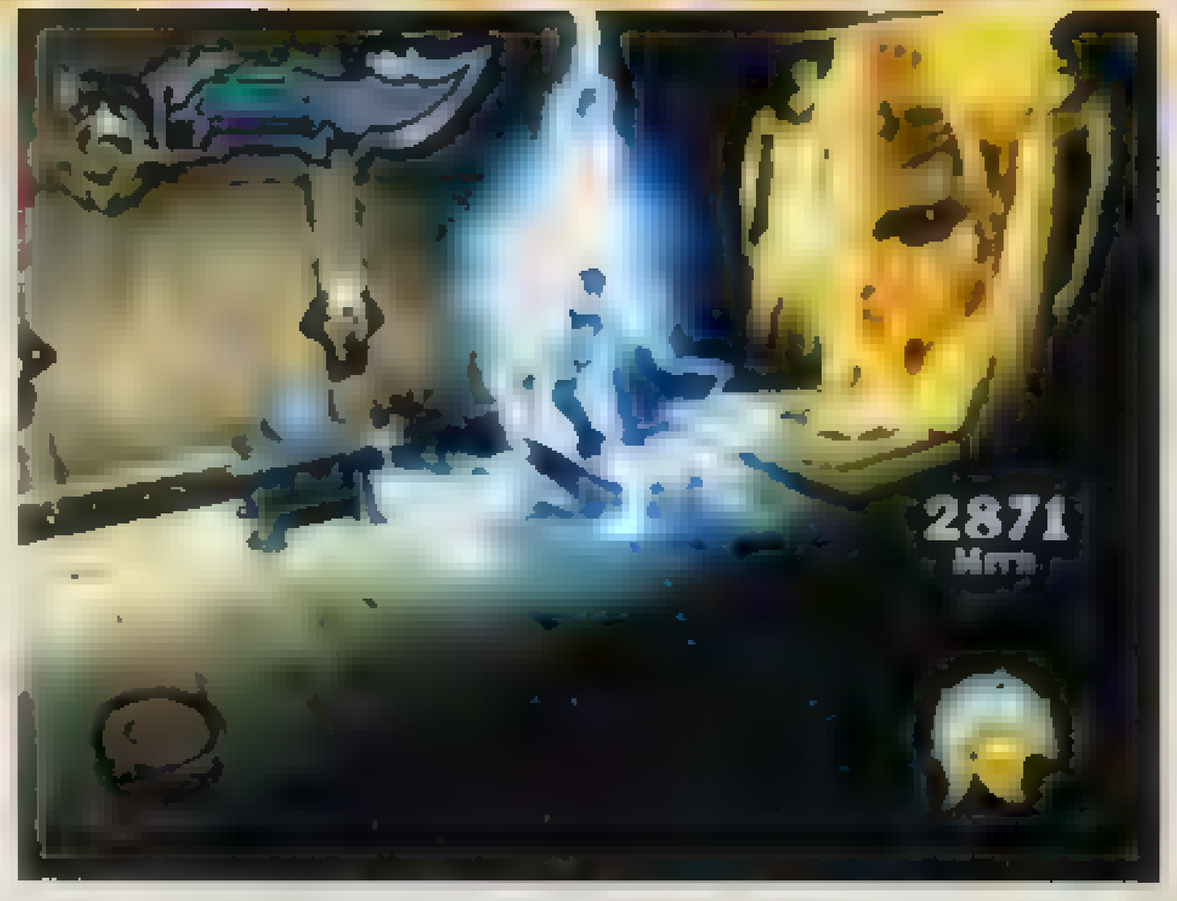
据了解，刘先生是一位软件公司的教育事业部经理，看来对《WE》十分钟爱啊！那就请编辑部另一位《WE》狂热爱好者阿迪来回答你的问题吧。①SCPH-70000是支持网络对战的。②没有只能同城对战这种说法，但是网络情况大家应该都清楚，可以肯定的是，做副机的一方会有延迟的现象，延迟的程度视对战的时间段而定。③由于杂志社不参与这种性质的商业活动，所以这个问题还请你多去重庆当地的商家再询问一下吧，如果你对网络对战志在必得，叫他们帮你特别拿货也未尝不可。

胜哥：你好，小弟准备买PSP，现有几个问题，请胜哥能在百忙中抽空回答下。有人说PSP的屏幕现在是三星产的，没有以前夏普的好，是真的吗？戴耳塞式的耳机对听觉有影响吗？豪华版的耳机是耳塞式的吗？PSP港版什么时候发行？32MB的记忆棒大约能存多少首MP3？【Email问题】

从高端产品的角度来比较，三星的液晶屏的确没有夏普的好，但像PSP所用的那种低端量产型的液晶屏，两家厂商的实力是难分伯仲的，所以这种说法并不准确。豪华版的耳机是耳塞式的，任何一种耳机使用不当都会对听力有影响，比如长时间使用，把音量开得很大等等，各位玩家在使用时一定要注意啊！港版（准确地说是亚版）PSP五月中旬就会上市。MP3一般是一首歌3～5MB，32MB能存个五六首吧，视需要可以买个容量大一些的记忆棒。

胜负师你好，我玩游戏有个癖好，就是玩什么游戏都很喜欢挑战连击数。（只要有连击数显示的游戏）最近在玩《战神》，现在的连击数最高是800多，但我听说有人可以打到1000以上的，不知道他们是怎么打的，请教一下胜负师，如何才能打出高连击来。【上海 连击狂人】

《战神》的连击数还是比较夸张的，1000连击可以得到300点红魂的奖励，但之后就不会再有奖励了，然而这么高的连击数只有这么点奖



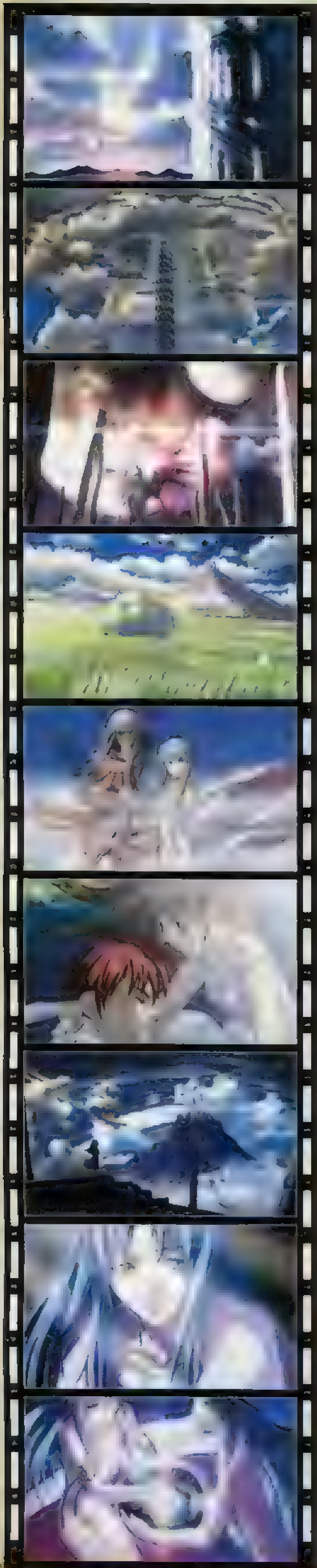
励，的确寒酸了点，所以《战神》的连击趣味性大于实用性。一般理解上，在人很多的场合，一个成塞冬的愤怒就能打出上百连来，但神力有限，要超过1000连还是有一定难度的。不过，游戏中存在两处连技的BUG点，只要花点时间，就能打出2000以上的连击来。一个是第一次遇到美杜莎的时候，需要用投技，按提示转动摇杆杀死美杜莎后，就能得到神力“美杜莎的凝视”。不过要是不按圈键，不停地打美杜莎，那结果就如图可见了。不过当打到一定程度时，美杜莎还是会死的，这样剧情就发展不下去了，只能退出游戏。另外，在失魂沙魂打会唱歌的女妖时，用同样的方法也能打出高连击来，只是到最后也能打死，同样会因为BUG而无法让游戏继续下去。

大家来找碴

胜负师你好，《战神》这个游戏真是太精彩了，你的攻略也写得很详细。但是我玩的时候发现了一个问题，就是你所说的女妖之眼和凤凰之羽的位置怎么和我玩的时候不一样，我是在第18个之前就已经收齐了18个女妖之眼和凤凰之羽了，而我朋友在你所说的第18个之后还能拿到这两种道具，这是为什么啊？【北京 GOD OF GAME】

你说的这个问题在LEVELUP论坛也有人提出，事实上在上期杂志完成后，我又玩了一遍《战神》，也发现了你所说的这个问题，很是纳闷。最后得出的结论是这些道具的位置的确是固定的，但是两种道具的出现位置并不止18处，也就是说，就算你前面漏了几个，在后面的不闪光宝箱中还是能够取得的。如果已经收齐了18个女妖之眼和凤凰之羽，那么之后的不闪光宝箱中出现的会是少量红魂。看来《战神》这个游戏还是很厚道的，道具并不用刻意收集，看到箱子就开，到最终BOSS前也能让体力和魔力达到上限。不过不管怎么说，在攻略中没有说明这一点是有可能造成一些玩家的困扰的，在此还是要向各位玩家表示歉意。由于工作安排，临时接手了《战神》的攻略，所以不免有些仓促，攻略制作中还犯了一个如刺在喉的错误，（在本期研究中心中有更正）让小胜捶胸顿足，十分懊恼。今后定会加倍努力工作，补偿自己的失误。





名作殿堂 Ys

传世经典，炸耀流金岁月！

■伊苏■A·RPG■Falcom/Hudson/Taito 文 沙罗

说到上个世纪Falcom公司的动作RPG，在日本电脑游戏界一定会提起的就是“《Dragon Slayer》系列”(并非后来的《Dragon Slayer英雄传说》)以及“《伊苏》系列”。其中“《伊苏》系列”(以下简称《YS》)自1987年在PC88上推出以来，以出色的人设、动听的音乐以及风格独特的剧情受到了玩家的广泛好评，虽然画面看上去略为简陋，但那种唯美清爽的画风仍然给不少玩家留下了深刻的印象。该系列在全球范围也拥有近300万的销量，可谓是日式A·RPG游戏中的鼻祖之一。“《YS》的主角Adol Crystine(戏称“红发色魔”)，他从16岁出外冒险到63岁过世为止，一共留下了数百本猎艳……咳咳，不，冒险日记。”(以上内容来自dasha)而伊苏王国的故事，就是这些数量众多的日记中的一本。

鉴于PS2上的“《YS》系列”已经推出了1、2、3、6代，并且在不久的将来，PS2版的3代与4代的移植加强版也将发售，因此我们将在本次名作殿堂中特别介绍“《YS》系列”，让大家重温(或了解)一下日式A·RPG鼻祖的历史。

记忆的残片——伊苏的历史 (节选自《永远的伊苏Ⅰ+Ⅱ》)

神之国的灭亡

艾鲁迪恩是一个长有羽翼的众多神灵所居住的王国。这个拥有千年悠久历史的国家，却突然在一日迎来了灭亡。为何会灭亡，怎样灭亡，至今也无人知道这一秘密。惟一能够肯定的，是那些长有羽翼的众神们并没有全部灭亡。逃过了劫难的神们，在塞鲁塞塔的大地上定居了下来。在那片土地上，他们被称为了“有翼人”。不过，也有一些继承了有翼人的血统但没有与他们一起前往塞鲁塞塔的人存在，她们就是被后世的人们称为“伊苏的女神”的菲娜与[illegible]翼人，但父亲却是普通[illegible]女子的背后并没有长出[illegible]有了与艾鲁迪恩共存亡的觉悟，但却一直在考虑如何让年纪尚幼的女儿们逃离该处。最后，双亲将能够从艾鲁迪恩之宝——“太阳假面”那里获得强大力量的“言物之石”偷了出来，并让它随幼小的女儿们一起漂流在多业尔的大海之上。



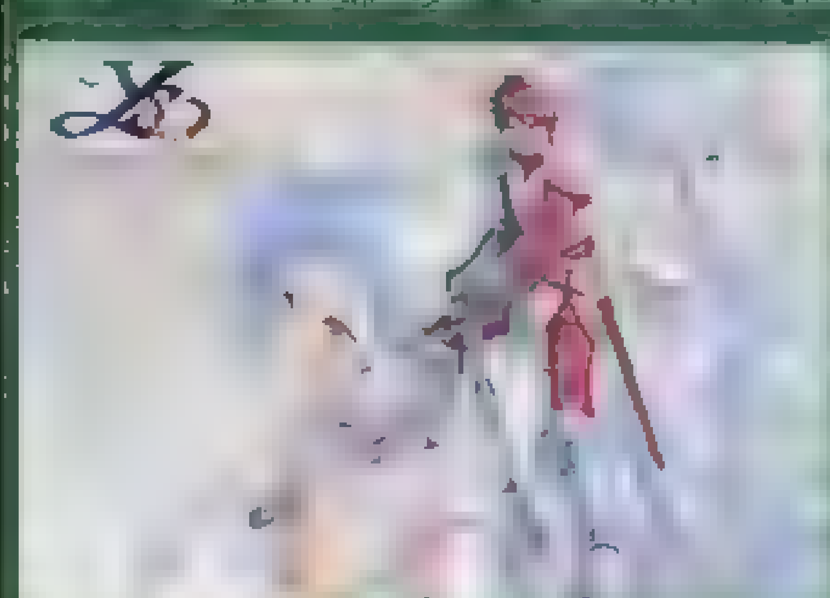
伊苏的诞生

菲娜和蕾亚靠着“言物之石”带来的奇迹，历经艰辛来到了当时连名字都还没有的伊苏大地，并在那里成长了起来。终于，两人通过言物之石记载下来的记录，得知了艾鲁迪恩灭亡的历史，并且，深爱着自己的双亲的身影也鲜明地映在了她们的眼中。两人将言物之石沉在了深海之中，希望以此忘却一切悲伤。在那之后不久，塞鲁塞塔的人们也来到了这片大地——塞鲁塞塔的战乱时代已经来临，渴望和平的人不得不出发寻求新的天地。那时，菲娜和蕾亚并没有在人类的面前出现，但是，即使流逝了数百年的光阴，人们的贫困生活并没有得到丝毫的改善，也完全没有好转的迹象。对此深为痛心的两人，决定将自己从言物之石那里得来的力量为人类而用。就这样，在这片土地上，毫无烦恼的乐园建了起来，人们把两人奉为了女神。之后又过了百年岁月，女神们从人类中选出了6人，这就是司职时、力、光、大地、智慧、心灵的六神官。他们被授予了各种各样象征了司职的能力，同时拥有了将能力在家族中代代相传的命运。“伊苏”之名，就是在这个时候诞生的。



恐怖的覆盖面

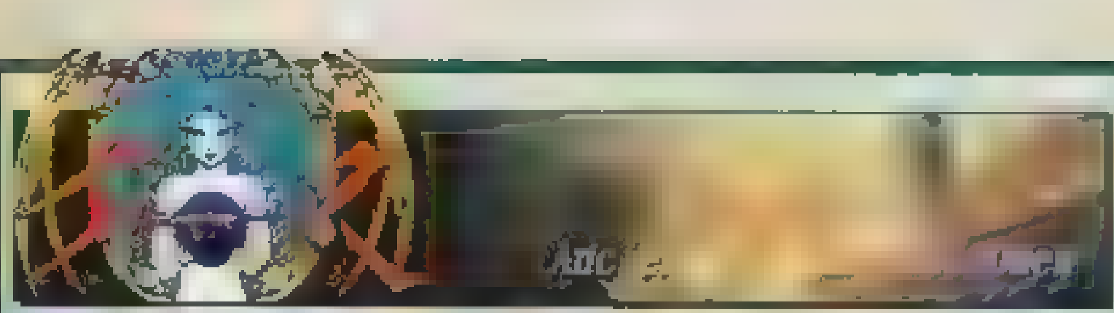
[illegible]



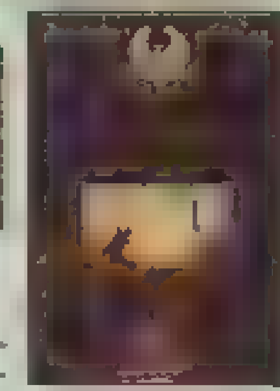


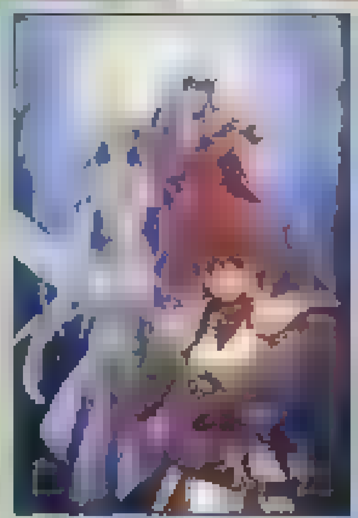
[illegible]

正如某位玩家所说过的：“一个游戏能够做到让许多玩家珍爱十几年，甚至十几年以后的重制版都还能保有高水准状况的并不多，而《YS》至少有两代，就是这罕见的经典级游戏之一。单冲着这一点，《YS》就是值得推荐给大家品赏的游戏。”



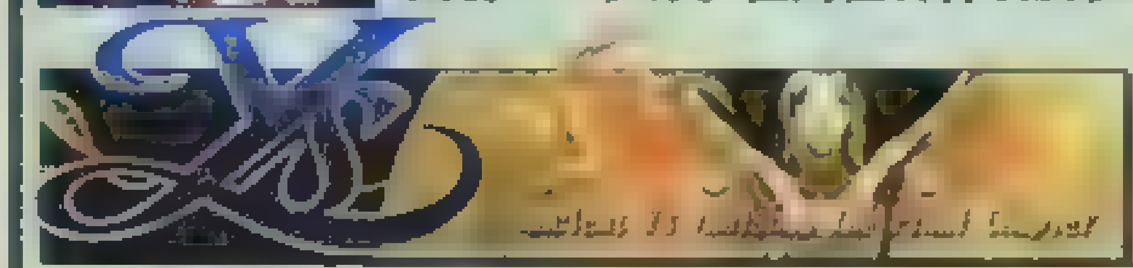
伊苏 Ancient Ys Vanished Omen
发售日：1987年6月26日　机种：PC88





从小酷爱冒险的16岁少年阿德尔乘小舟来到了被岚之结界所封闭的艾斯提利亚岛屿。在岛上，他听说了不断袭击这座岛屿居民的魔物的事情，并遇到了两位来自传说中早已灭亡的伊苏国度的女神——菲娜和蕾亚。为了救出被魔物抓走的女神们，他独自一人向高耸入云的恶魔之塔发起了挑战……

评价：系列第一作。由于系统的原因，综合难易度可谓全系列最高。尤其是最终BOSS战，相信还有不少玩家们记忆犹新。故事方面可以说仅仅是作了一个开场，直到通关为止，主角也没能来到传说中的国度——伊苏。但两位女神以及伊苏神官后裔的出现，已经为2代的故事埋下了伏笔。



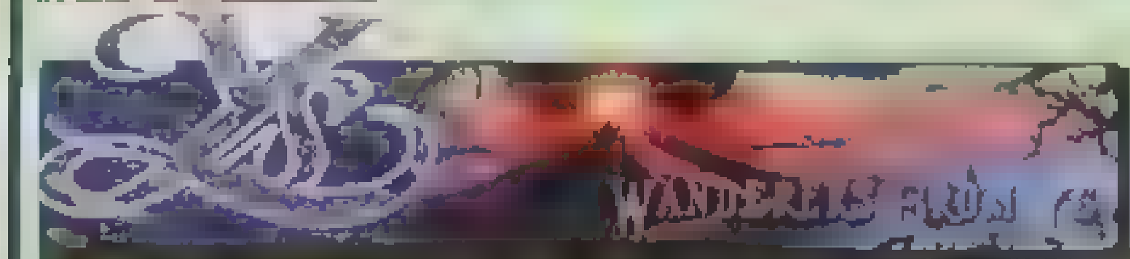
伊苏II Ancient Ys Vanished The Final Chapter
发售日：1988年4月22日　机种：PC88





打败了神官后裔法克特、集齐了6本神官之书的阿德尔来到了飘浮在天空中的伊苏国。借助着少女莉莉亚、盗贼多基以及六神官后裔们的帮助，阿德尔打败了占据着伊苏的恶魔达姆，成功的将被石化的两位女神解救了出来。然而，迎接阿德尔和女神菲娜的，却是命中注定的分别……

评价：最被FANS津津乐道的一作。故事方面紧接1代结尾，被许多人评为系列剧情最佳的本作顺利为"伊苏"篇划上了一个完美的句号。爱上主角的女神被迫永别尘世，而主角则与莉莉亚在罗达之树下"定情"。这是一个完整动人的故事。作为系列的一个里程碑，本作加入的魔法设定令战略性发生了翻天覆地的变化。



伊苏III Wanderers from Ys
发售日：1989年7月21日　机种：PC88





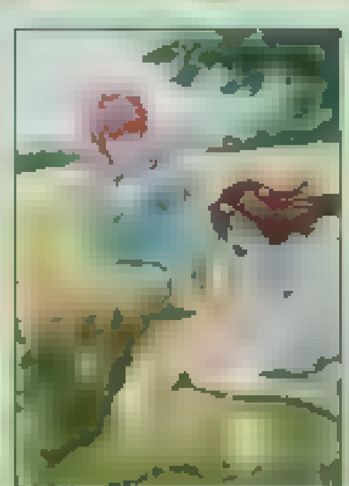
与达姆的那场大战已经过了近3年时光。阿德尔与好友多基一起继续在各地旅行冒险。一天，两人得知多基的故乡——菲尔加那出现了邪恶的力量。在荒废的村中，他们遇到了多基的儿时好友，名叫海伦娜的少女……

评价：本作属于外传性质，与伊苏国本身已经毫无关系……阿德尔也抛弃了莉莉亚另结新欢……不，是出外冒险。这次游戏变成了平面2D卷轴式移动，同时加入了跳跃、斩击、下蹲等诸多动作。但由于难度大增，加上剧情和画面音乐等方面并不出众，因此本身可谓是系列评价最差的一作……



伊苏IV Mask of the Sun
发售日：1993年11月19日　机种：SFC





结束了伊苏国度的冒险后，暂居在莉莉亚家的阿德尔一天在海边捡到了一个小瓶。瓶中的纸上如此写道："勇者啊，请拯救塞尔塞塔的树海吧！"就这样，阿德尔告别了莉莉亚，离开了艾斯提利亚岛，开始了他所向往的新的冒险。然而，他却没有发觉，深爱着他的莉莉亚，在他离开以后独自一人寻他而来……

评价：故事发生在2代与3代之间。故事拉回到与伊苏国的相关传说，讲述了伊苏两位女神的由来，同时在系统方面也基本沿用了2代的系统。但Hudson负责制作的PC版《伊苏IV The Dawn of Ys》和Falcom所制作SFC版的本作之间产生了巨大的差异。本作仅被评为"由别家公司代工却成为优良的小品作"……



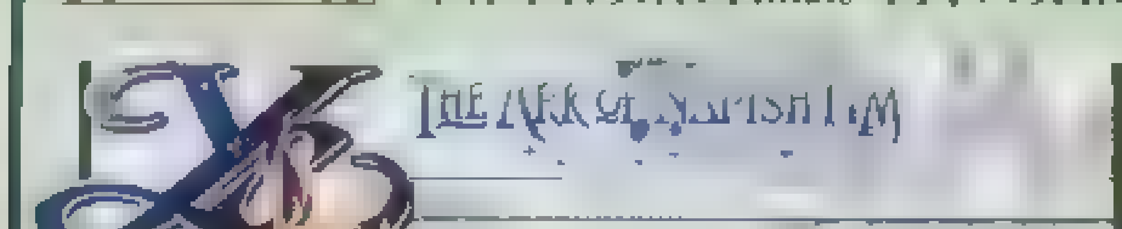
伊苏V Lost Kefin, Kingdom of Sand
发售日：1995年12月29日　机种：SFC





阿弗罗卡大陆，克菲恩沙漠。那里长眠着传说中以炼金术而繁荣于世的古代王国彷徨的都市克菲恩。然而，如此繁荣的王国，却在500年前突然消失于世，仿佛从没有存在过一般。留下的，只有"曾经的传说"。一天，一位红发青年来到了沙漠，为了追寻那曾经的传说，那传说中的幻之都……

评价：SFC上的最后一款系列作品。故事发生在3代以后，游戏系统与2代基本相似，但加入了3代中的跳跃、挥剑、防御等系统，大大强化了游戏的动作性。同时地形的高低差、魔法攻击以及解谜要素也在本作中首次得到加强。但令人费解的是，本作并没有得到更多人的赞誉，该系列也陷入了数年的沉默……



伊苏VI The Ark of Napishtim
发售日：2003年10月30日　机种：PC(WIN)





自艾雷西亚大陆向西1200克里美拉伊处(游戏中的计量单位)，有一个巨大的漩涡——迦南大漩涡。凡向西航行的船只都会被这个大漩涡一一卷进海底。据说在这个魔之海域中，沉睡着不寻常的秘宝。被大漩涡卷入大海的阿德尔，漂流到了这个布满森林和遗迹的岛屿上，围绕着大漩涡之谜和有翼人的传说，他展开新了的冒险。

评价：绝对是集系列大成之作。除了首次使用3D引擎外，还导入其他崭新的元素，例如锻造宝剑和装备、强化必杀技等等。前几作的部分角色也在本作再度登场，而一些至今没有解开的谜团也被一一解开。此外最值得一提的，是游戏发售时还有一种附带了系列前5作的限定版……



3DM-SM
www.plumbook.cn

邪魔院

体会异国文化的魅力

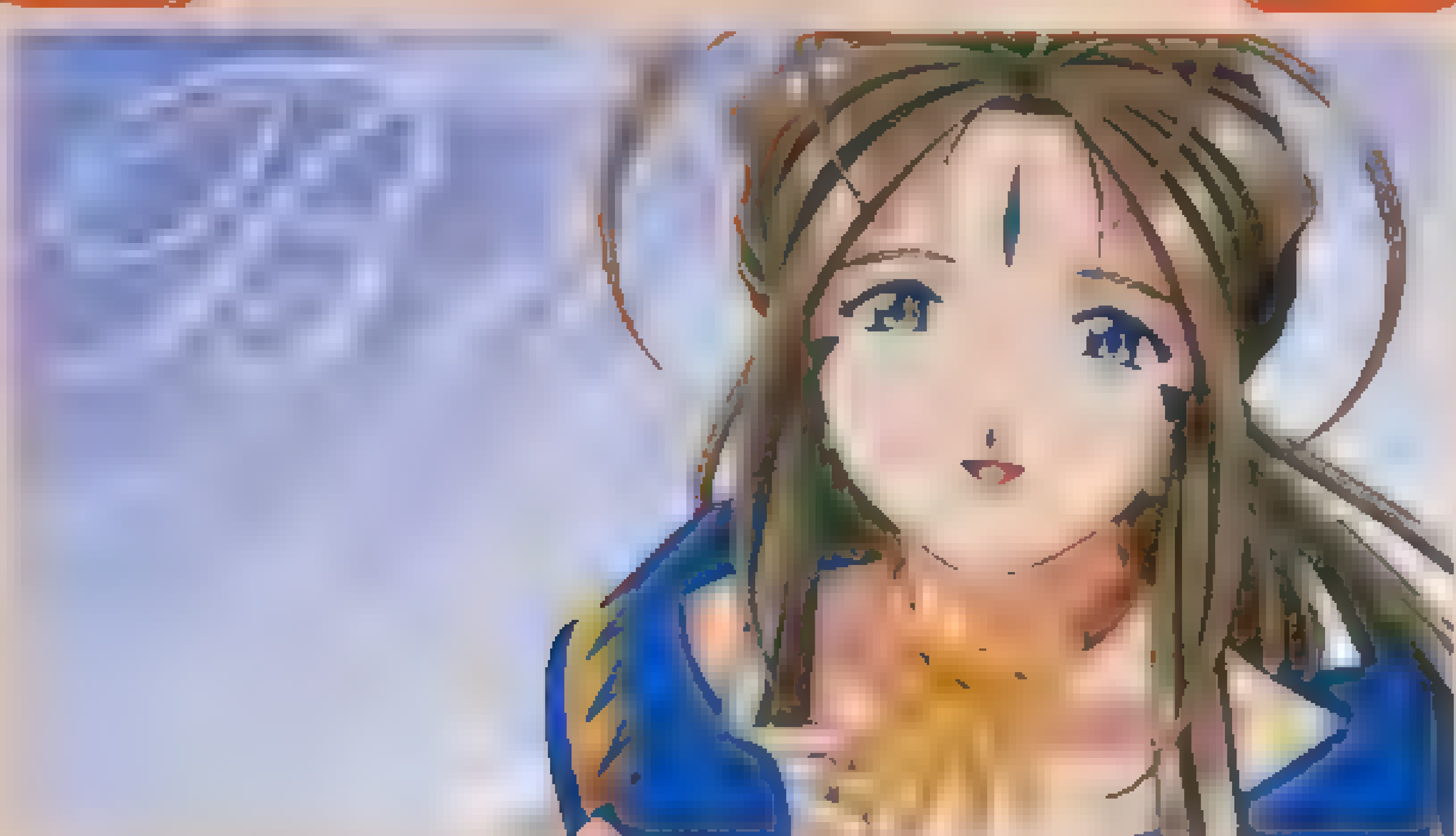
闲聊日语

作者：张宏

打电话的小学问

如果你有条件，比如你在外贸公司工作，经常能接日本人的电话，你可以做这样一个小实验：电话铃响了，你拿起话筒，那个日本人说“もしもし（喂，moshimoshi）”，你回答“はい(是的，hai)”，那个日本人说“こちら、前田（まえだ）ですが。(我是前田，kochira maeda desuga)”说到这里，你千万不要出声，稍等片刻，那个日本人就会再次说“もしもし”，你再次回答“はい”，那个日本人再次说“こちら、前田ですが。”如果你仍然不出声，这几句话，说不定还要重复一次。我发现，没有接触过日本人、或者与日本人接触少的中国人，都遇见过这个问题。我问他们，这是为什么？他们一般说：这是因为日本人说话太罗嗦。我说：不对，你要是这样想，可就犯大错了，可能影响到你今后同日本人的交往。与世界其它国家的人相比，日本人打电话时，特别希望在通话过程中，不断获得对方的响应。什么叫做“不断获得对方的响应”呢？简单地说就是：只要那个日本人的讲话语气稍有停顿，你就应当马上说一声“はい”，这并不表示你赞同他的每句话，只表示你此时此刻正在听他讲，让他有一种被倾听、被理解、被尊重的感觉。对日本人来说，这种感觉非常重要，在某种程度上，甚至能够决定谈话的内容和深度。所以上面那个电话，你应当这样接：喂。(你回答はい，响应一次）我是前田。(继续回答はい，再响应一次）上周我们讨论的那个项目，(继续回答はい，再响应一次）我已经向东京总社汇报了，(同上）总社表示很感兴趣，(同上）我今天给您打电话，(同上)……

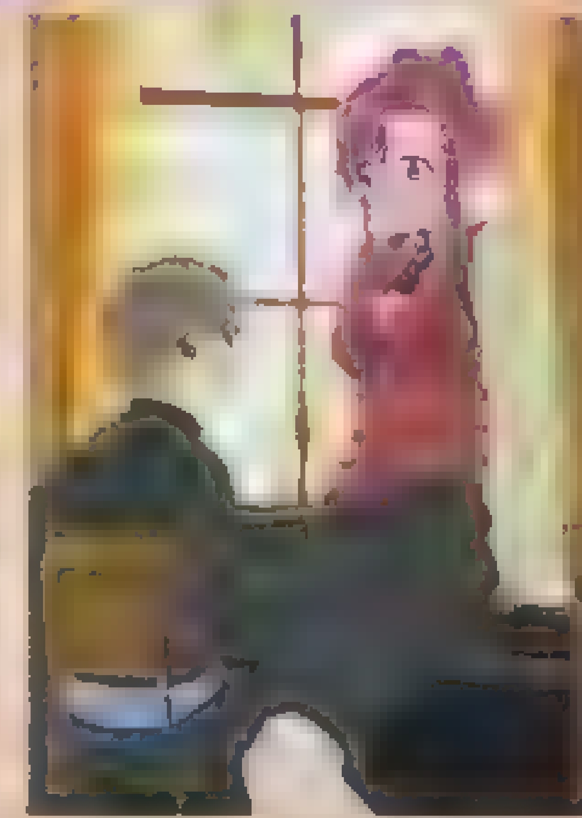
我有个日本朋友土屋，有一次跟他老婆一起来中国旅游。他大概一直没有给家里打电话，所以有一天，我突然收到他母亲的电话，问土屋两口子的情况。土屋他母亲是山形县人，口音很重，而且罗里罗嗦，但她每说一句话，我就条件反射似地回答一声“はい”。土屋回日本后，他母亲对他说：你那个中国朋友迈克尔（我的英文名字），真是好人啊，很热情，很耐心，等等等等。以后大家可以在打电话的时候试试哦。



主持人邪魔天使的随笔

“邪魔院”的改变受到了大多数读者的肯定，这是让我感到最欣慰的事情。读者的肯定就是对我最大的支持，也是我最大的动力。张宏先生的《闲聊日语》看起来很有意思，从中也能学到许多东西，很多东西看了之后都有一种茅塞顿开的感觉，以后会相继给大家献上更精彩的内容。

《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的推出已经占据了我大部分时间，这次的反传统要素很多，让人耳目一新，北千里的人设更是觉得非常养眼。不过这游戏还是秉承了系列的传统，帅哥美女定是狠人，歪瓜劣枣被无情抛弃，唉，这就是命啊。



东瀛采风

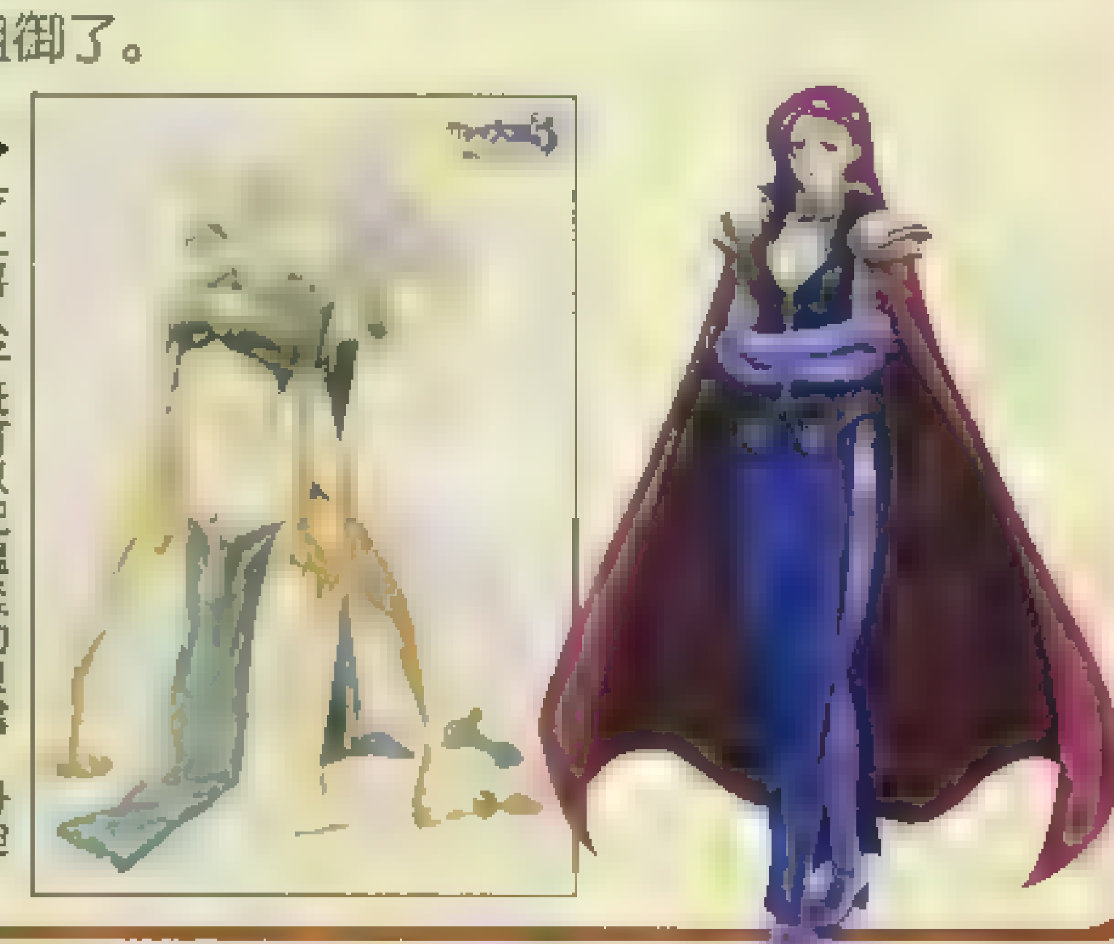
御姐和姐御

对于这两个词也许很多人都觉得奇怪，它们的意思不都是一样么，有什么好说的？其实不然。我们都知道，这两个词都是用来形容那种姐姐型女性时常用到的词汇，就像萝莉用来形容小女孩，正太用来形容小男孩一样，但在某些方面这两个词却有一定的区别。首先，这两个词都来自日语，“御姐”就是日语中“御姐さん（おねえさん、oneesan，一般写成“お姉さん”）”它是对自己姐姐比较尊敬的说法，也可以说别人的姐姐，或者是对年轻女性比较亲近的称谓，“御姐”就是用来形容那些温柔贤惠的姐姐型女性的。“姐御（あねご、anego）”就有点区别了，首先它也有对自己姐姐的尊称的意思，但更多的是用在另一个场合，那就是对帮派老大的妻子或是女老大（韩国电影《我的老婆是大佬》中那位大姐就可以说是“姐御”）的称呼。因此说“姐御”也就是说那名女性很强气，甚至有点强悍，比如《樱大战3》的罗贝莉亚就可以称得上姐御了。



▲这才是真正的姐御啊！





▶井上喜久子既可以配温柔的贝露·丹迪又可以配凶悍的罗贝莉亚，真是姐御御姐两不误啊。

经典台词鉴赏

——ベルンは敗（やぶ）れぬ！われらがここで倒（たお）れても、何度（なんど）でもよみがえる！

——berun wa yaburenu！warera ga kokode taoretemo nando demo yomigaeru！

伯尔尼不会败！即使我们在这里倒下，但不管多少次我们都会再站起来！

《火焰之纹章 封印之剑》中伯尔尼王国女将军布露妮娅在战死前所说的鼓舞士气的话，明明知道这将会是一场无法胜利的战斗，但布露妮娅并没有丢弃自己作为一名将军的尊严。这是一场求死的战斗，因为这样她就可以永远和自己所爱的塞菲尔在一起了。布露妮娅是《封印之剑》中刻画得最好的一名角色，另外，她还是个超美的熟女哦。

这句话中的“ぬ”是古语，现代语就是表否定的助动词“ない”。

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画集

关键词 战神

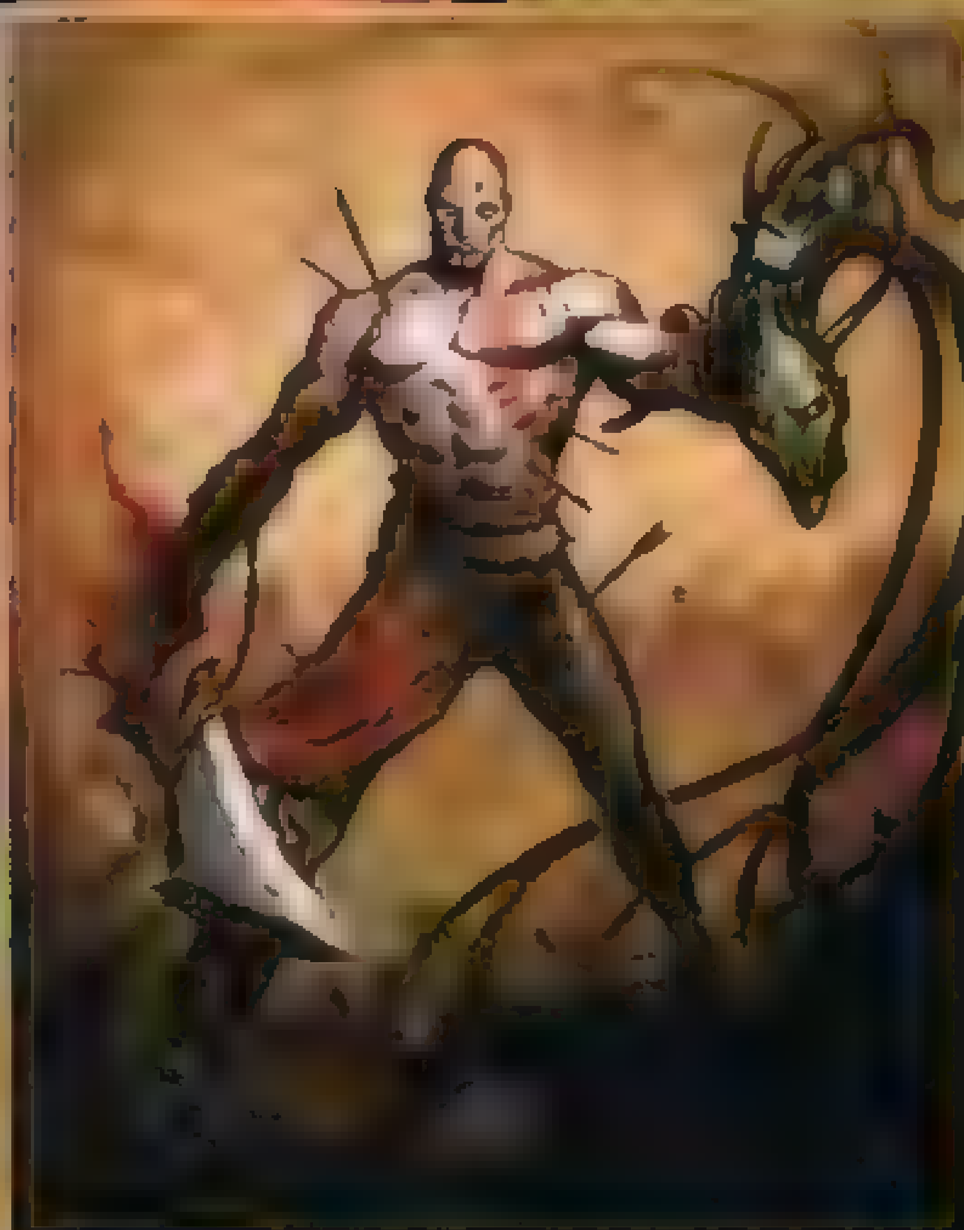
主持人SOUL语：最近很多玩家都接受过场面宏大的《战神》的洗礼了吧？真的很难得会有这样一款老美制作的，但各方面都令亚洲玩家感觉很好的大作！无论是画面、音乐、人设，还是游戏性。正因如此，本期花园的关键词就是“战神”。





[illegible]《战神》[illegible]







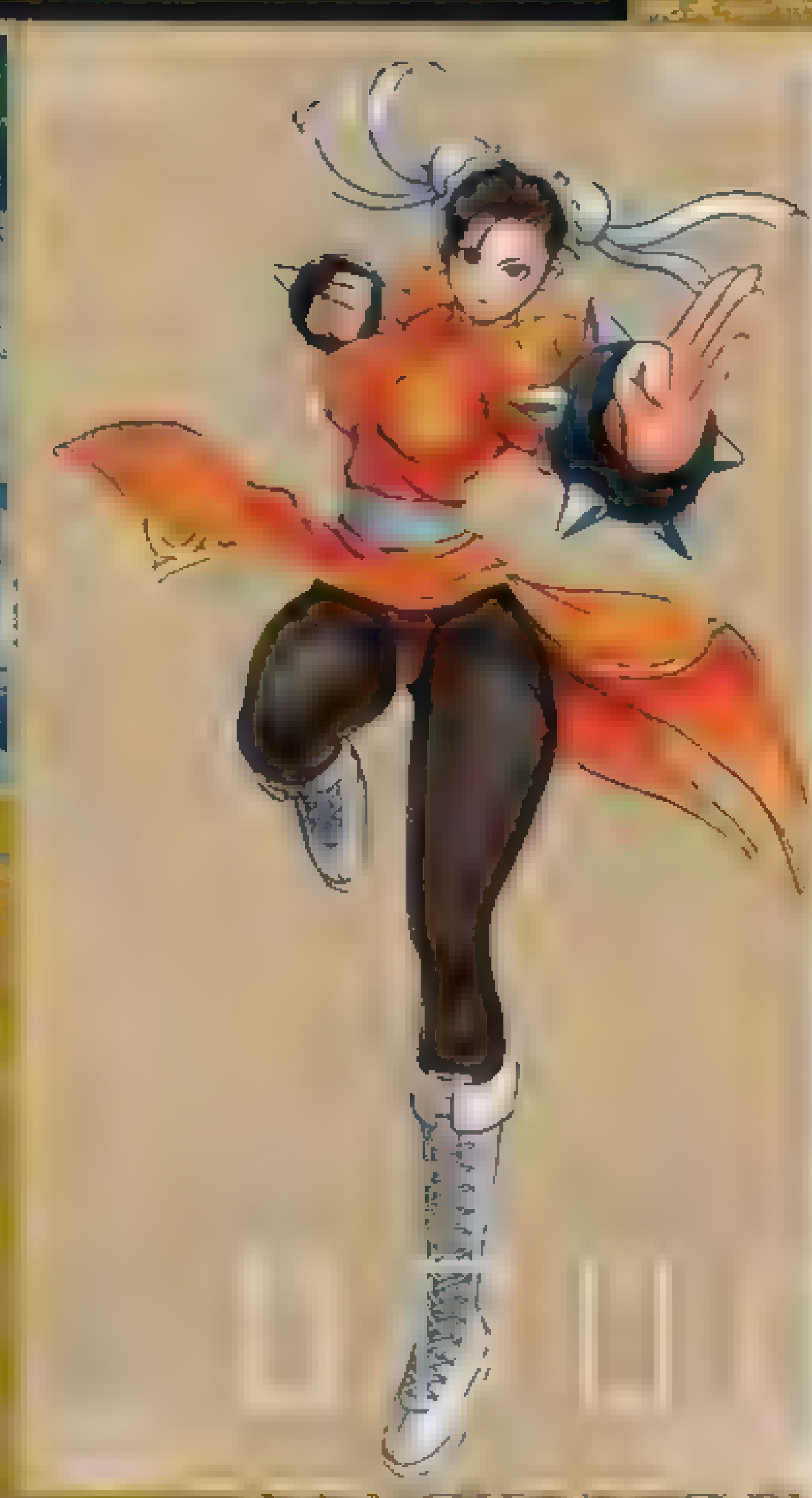
《战神》[illegible]

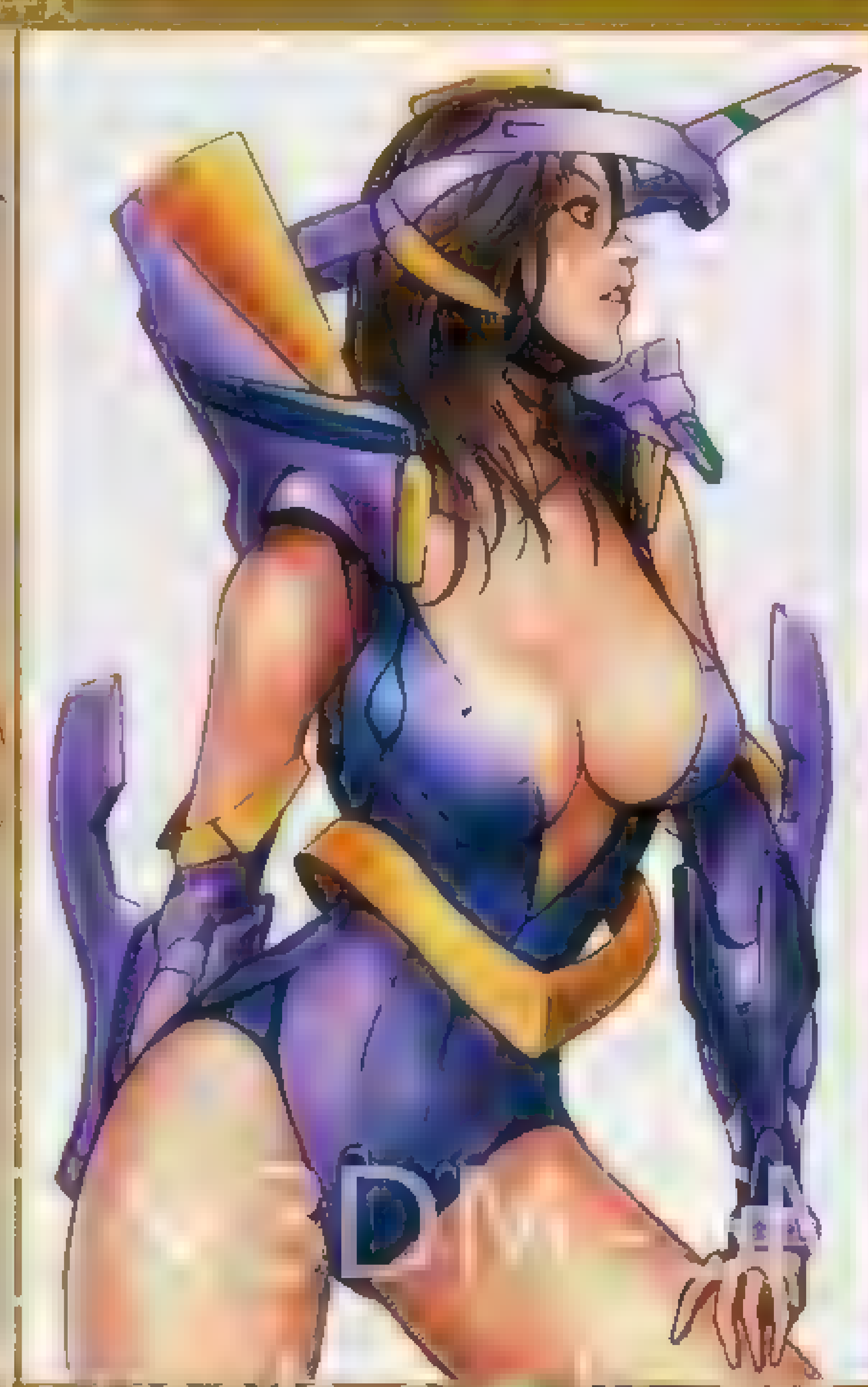
[illegible]





有趣的COSPLA [illegible]





www.plumbook.cn

nintendogs ニンテンドッグス

文 猫太

任天狗	Nintendo	SLG
NDS Nintendogs	2005年4月21日	日文
无对应周边		全年龄

具有无限创意的掌机NDS是引发游戏潜力的新潮游戏机，光是Nintendo自家推出的几款作品就发挥了不少NDS的独特之处。比如《瓦里奥制造 摸摸乐》的多种小游戏、《异色代码 双重记忆》的创意谜题和《触摸！卡比》的多彩玩法等，使这台机器向玩家诱发出强烈的魅力。这款《任天狗》除了具有名字的英语发音和任天堂公司相似的特点外，还拥有十足的真实狗狗的仿真度。如果你已经拥有了一台NDS且对本作感兴趣或者想看看本作的介绍后再考虑入手与否的话，那么请继续看下面的特快专递吧！



AT HOME



▲先让小狗坐下。 ▲用笔把小狗的手手提起。 ▲点击右上的图标后开始录音。 ▲灯泡出现 狗狗开始有印象，多试几次便可学会。

教学

利用NDS的触摸和语音功能，现在玩家也能够像饲养真狗般教它们做各种动作啦！使用触控笔把狗狗的手拉上去，这样屏幕的右上角就会出现灯泡符号，接着玩家使用触控笔电击一下符号，便可以在限定时间内对着麦克风部位说出该动作的语音提示，只要声音清晰的话，小狗就会记下你的指令，多使用相同的语音让训练小狗，很快就可以让它在听到你的声音后立刻做出动作。伸手、坐下、转圈等动作，都能够通过这种方法训练出来。

几项动作指令

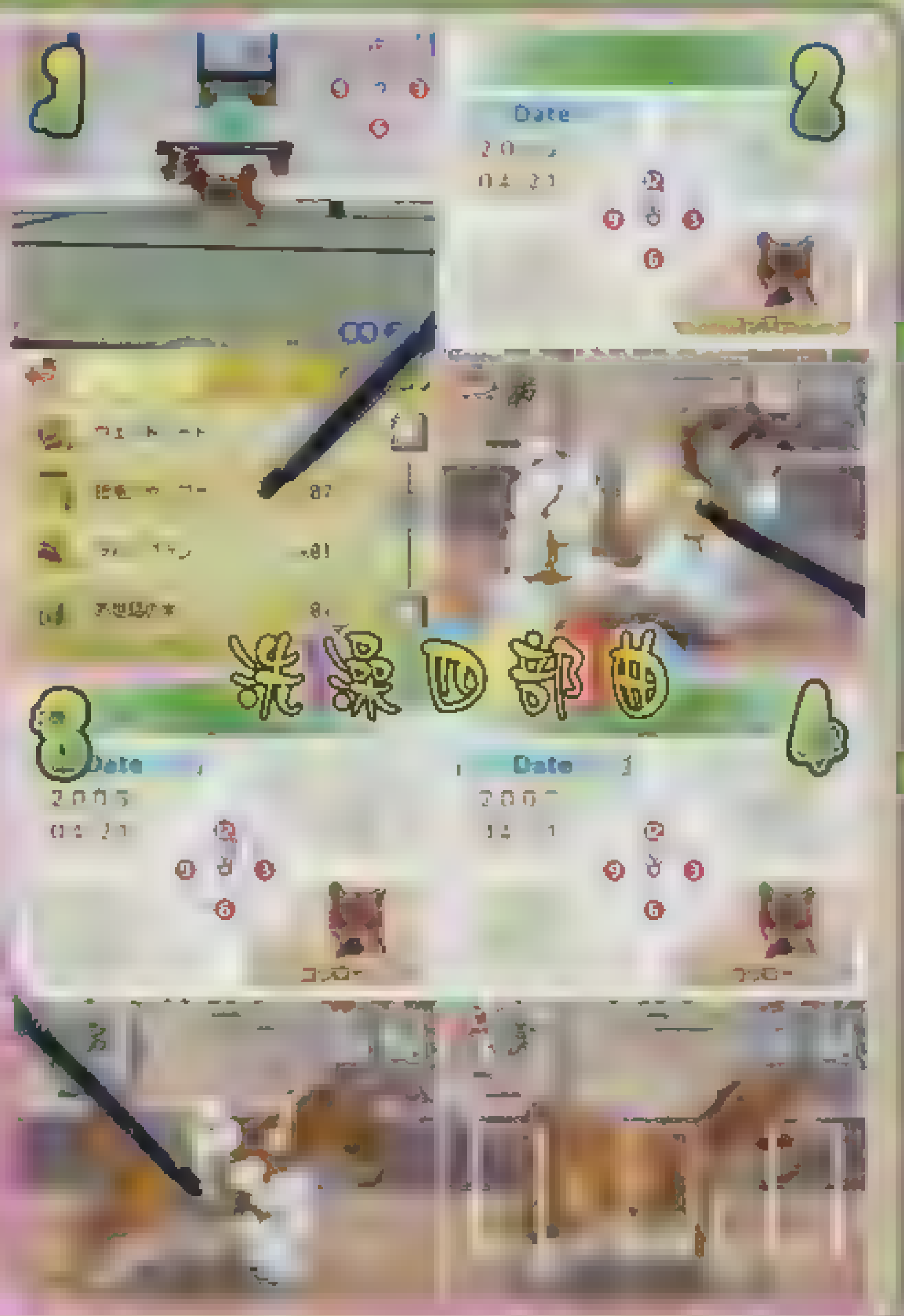
坐下	从狗狗的头部向下方划动
翻身	在狗狗身上划出弧形的曲线
伸手	点击狗狗的手，然后拉上空中
转圈	点击狗狗的尾巴不停转动
跳跃	在狗狗的头上位置点击一下

打理

狗狗的饮食和卫生是一定要关注的，长时间不给它们吃喝会快速减少信赖度，接着会不听玩家的呼唤。在"おでかけ"的菜单中选择左上方的购物图标，然后再选择"グッズショップ"就可以进入商店中购买各种常用的打理道具和狗粮。定期查看主菜单下屏幕狗狗图标下方的名字就可以查看狗狗现在的状态，根据狗狗的毛发状态（毛なみ）、饥饿度（おなか）、口渴度（のど），一定要作出适当的打理。不过要注意一次性商品和长久使用商品的区别。

商店的日常用品

名称	作用	使用次数
お水	让狗狗喝水	一次性
ドライフード	让狗狗吃东西	一次性
短毛シャンプー	帮短毛的狗狗洗澡	一次性
长毛シャンプー	帮长毛的狗狗洗澡	一次性
ラバーブラシ	帮短毛的狗狗打理毛发	永久
スリッカーブラシ	帮长毛的狗狗打理毛发	永久
ディスク	可以和狗狗练习飞盘	永久
レザーカラー	为狗狗带上项圈	永久
リボン	为狗狗带上领结	永久



抚摸



在选择了小狗后，游戏画面就会转到自己的家里。抚摸小狗是平常生活中增加小狗信赖度的最佳手段。小狗可以让玩家抚摸的部分一共有8个，抚摸头部、胸口部分、背上和肚子会让小狗变得乖巧，如果玩家的抚摸速度平均，那么在一段时间后小狗被抚摸的部分会亮起闪光，这就代表增加了狗狗的信赖度，不过狗狗还有些部位是十分敏感的，不能随便触摸，那就是鼻子、手掌、大腿和尾巴。

©2005 Nintendo

www.plumbook.cn

OUTSIDE

地图的看法

1 自家
散步的出发地点，终点也必须是这里。

2 路线笔
在选择散步后，玩家需要拉动路线笔画出一条狗狗散步的路线。路线的长短根据狗狗的体力稿定夺。要取消一段路线的话点击一下画过的黄色路线，要全部取消可点击画面左方的橡皮状图标。

3 发生事件点
只要让狗狗接触到这些点就可以发生事件。事件有遇到邻居的狗狗和捡到珍贵道具等。



4 便利店
在这里除了可以购买普通商店中的日常用品外，还会随机出现其他特殊道具。

5 公园
进入后可在广阔的公园练习飞盘。如果公园上有狗的图标代表这里还有其他的狗狗在玩耍。

6 体育馆
在这里可训练狗狗的跨栏跳跃，为比赛做好准备。

大会

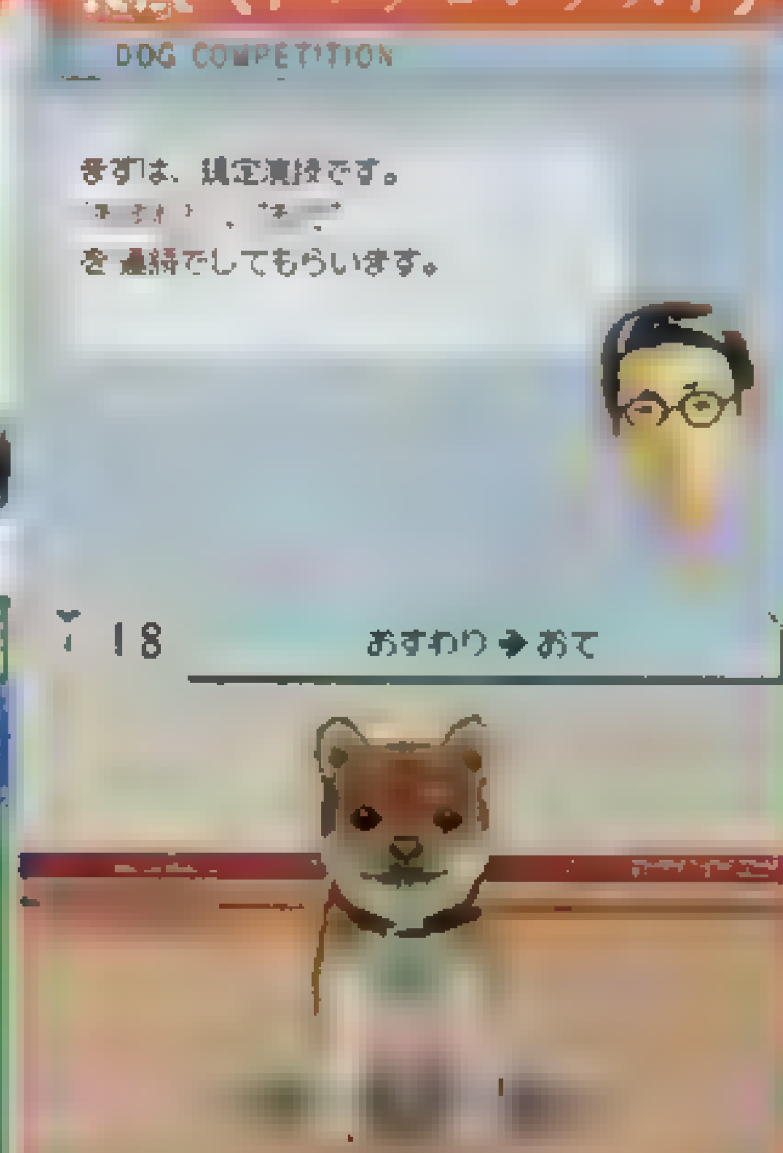


▲需要平时多与狗狗练习飞盘，才能让狗狗拥有更高的跳跃技巧和接盘技巧。大会的规矩是在指定时间内，玩家把飞盘扔到高空并让狗狗接着。在越远的地方接住飞盘能得到更高的分数，从空中接住还会奖励一分。只要达到指定分数以上，便能取得奖杯和奖金。



▲需要让狗狗在指定时间内跨过所有跳栏和穿过所有的管道，这除了需要自己的狗狗有极高的信赖度外，还需要玩家有熟练的操作。因为在整个比赛中，玩家的触控笔是指引狗狗路线的重要点缀，玩家必须用笔带领小狗前进。参加该比赛前自少要去一次体育馆。

表演（ドッグコンテスト）



▲这个是考验玩家平时训练小狗做各种动作的熟练度。使用语音把一些基本的动作教会给狗狗后，便要在比赛中按照提示用语音让狗狗做出各种动作。有时更会要求玩家让小狗做一些连续的动作，所以小狗不听话可是不行的哦！

玩法？有两种！

急性子型

这种玩家无疑是从专业的玩家转型过来的，因为他们在拿到游戏后会没日没夜地训练自己的狗狗，并打算在更短的时间内，让自己的狗狗成为万人敬仰的明星。他们把这款游戏完全当成是一款纯粹的育成RPG，也许在拿到游戏时对小狗们的行为和动作还抱着一点兴趣，但很快就转变成机械化的育成了。

休闲轻松型

这种玩家会领悟到游戏的真髓。因为只要玩家的玩法和开发者的理念相符的话，那么这款作品便变成了休闲时的最佳消遣，也很自然地把这款游戏当成是自己饲养的小狗，会花费相当多的感情和时间去打理它们。玩家对通关和纯粹的攻略没有任何概念，只是在觉得小狗会寂寞时掏出NDS，拿起触控笔点击几下。

那么你想成为哪种玩家呢？

猫太的养犬日记

传言：听说《任天狗》今天到。
多边形："到了？快打电话！"（手机拨号）
半分钟后，多边形长叹一声，众人继续埋头工作。

多边形："到了！谁去拿？"
众人假装埋头工作……
GOUKI："我去吧！反正我顺道去游戏店。"
众人嘴角露出胜利的微笑。
五个小时过去了……
GOUKI从他的Adidas挎包中拿出《任天狗》，接着多边形为发泄无辜的电话费立刻抢走，接着顺便喊了一句："啊？为什么不是柴犬？"接着神秘地消失在墙角，彻夜点击NDS。并冲着NDS喊了一夜……

纱迦："猫太写个特快！"
猫太："抓桌子磨爪子ing，听不到。"
"那好，《浪漫沙加》的攻略改成你做吧！"
背后一阵寒意，无奈地回答："哦……其·实·我·喜·欢 狗……"
一瞬间，多边形把NDS摆在偶桌子上。
"变～身！ON！"我按下了Power键。
zzz...（睡着了）
众人汗……

虽然我想选柴犬，无奈多边形不让我选他的爱宠，最后选了一只同样可爱的西施犬。进入购买小狗的选单后发现每种狗狗都可以选择不同的性别和毛色，先选一只公的吧！希望它能听话！
接着游戏会有一个简单的教学模式，主要是让玩家先把这只刚进入新环境的小狗冷静下来，这正好也让猫猫有了一个熟悉操作的机会。选择了菜单中央的圆形图标后，一声口哨会把小狗叫过来。当它贴近画面后，猫猫使用触控笔抚摸狗狗的头。触控笔在接触到屏幕后会出现一只小手，这应该就代表了主人的手吧！抚摸一阵后狗狗的头部突然出现闪光，吓了一跳后推断这是增加了狗狗的信赖度。
抚摸了一定程度后，画面便进入帮小狗改名的环节。对着麦克风想了半天，究竟起个什么样的名字比较好呢？突然脑海中唤起了多边形狰狞的笑容，于是口中不断地重复"多边形"的名字，接着在剩下的几天中，多边形大哥便每隔几分钟都能听到有人叫他。

2005年4月23日

今天的主要目的是带狗狗参加飞盘比赛。经过几轮在房间内和在外面公园的练习后，狗狗的自觉性已经越来越高了。对了，我发现自己特别喜欢带狗狗去公园，因为在那里经常会遇到其他的小狗一起玩耍，这下终于有机会抚摸其他的小狗了！（狗狗：拜托，你不满意的话可以删除重新养啊……）在游戏中赚钱的手段就是参加各项比赛，为了让狗狗有温饱的环境，所以只好让它抛头露面了。
正当猫猫为今天的战果而兴奋的时候，想不到恶梦发生了……

"变～身！ON！"我习惯性地按下了NDS的Power键。
"咦？怎么狗狗换颜色了？"开始感到事情不妥后，发现这只根本不是我的西施狗狗，难道……
星夜："猫太啊！昨晚我试玩了一下你桌子上的《任天狗》，真不错啊！我也想买个给GF呢！"
"那个……难道你在出现LOGO时按下了L+R+SELECT+START键吗？"
"不知道啊！我随便乱按，我不太懂日语，就随便选了啊！"
倒地声……
打那以后，只要有人碰到NDS，脸上都会留下1～5道爪子痕。

www.plumbook.c



文 风间仁　编 D·S

作为CAPCOM的又一款全力打造的恐怖游戏，《狂城丽影》通过深奥的世界观、阴森幽静的古堡、危机四伏的陷阱、疯狂的敌人、悲惨的命运、柔弱的少女……带给玩家的是对恐怖更深的诠释。依靠命令猎犬修伊来探索和解谜是游戏的一大特色，而游戏中那许多的未解之谜是我们进入这个狂气世界进行探索的原动力。面对恐惧，是一味的逃亡还是勇敢的面对，只有您自己来选择了……

“最令人恐惧的是什么？”
“是孤独……”

狂城丽影 完全攻略

攻略透解 Guide Through

狂城丽影	Capcom	A·AVG
PS2	2005年4月21日	
无对应周边		18岁以上

系统篇 古堡生存指南

操作一览

菲奥娜 面对突如其来的惊悸和恐怖 柔弱的女孩儿不知所措

×	取消／奔跑	—
○	确定／调查	—
□	踢	可破坏障碍物／持续奔跑中为身体撞击
△	投掷／放下	可将装备的道具投出或放在地上
L1	蹲下	恢复体力，躲在障碍物后不易被敌人发现
R1	躲避	躲避敌人的攻击，过多使用会使体力下降

Select	调出菜单	Start	暂停
左摇杆	移动	右摇杆	控制修伊



修伊 为了报答救命之恩而舍命保护菲奥娜的确，狗是人类最忠诚的朋友



▲修伊：白色瑞士牧羊犬，雄性4岁，性情温顺、勇敢、聪明。

右摇杆上方向	
通常时	对指示方向进行调查
战斗时	攻击
咬住敌人时	可将攻击时间延长
右摇杆下方向	
通常时	将修伊呼唤到身边
咬住敌人时	取消攻击
右摇杆左方向	
责备	在修伊不听命令时进行责备
右摇杆右方向	
表扬	对修伊的表现进行表扬，并可恢复体力和增加友好度（可连续按）。
R3	
通常时	坐下，修伊将在原地待命。
战斗时	蓄力，提高斗志，增加攻击力。

修伊作为同伴，除了攻击和辅助解谜之外，还会对敌人和隐藏道具做出反应。在敌人接近时(还未听到脚步声)，修伊便会向敌人坐在方向发出充满敌意的叫声。在有隐藏道具的地方，修伊也会发出叫声（只有一声），此时按右摇杆的上方向命令它调查便可发现道具。

体力

在游戏中没有体力槽显示，只能依靠菲奥娜和修伊的姿势来判断。体力的减少与很多方面有关，受到敌人的攻击自不必说，长时间奔跑和频繁使用闪避也会使体力下降。恢复体力除使用道具外，还可以在城中的几个地点饮水使体力完全恢复，另外在没有敌人的情况下蹲下一会就可恢复一定的体力。而修伊的体力则是靠菲奥娜的抚摸和道具来恢复，并且普通难度下修伊的战斗不能也是可以用道具恢复的（HARD难度中修伊如果战斗不能也将为GAME OVER）。

躲藏

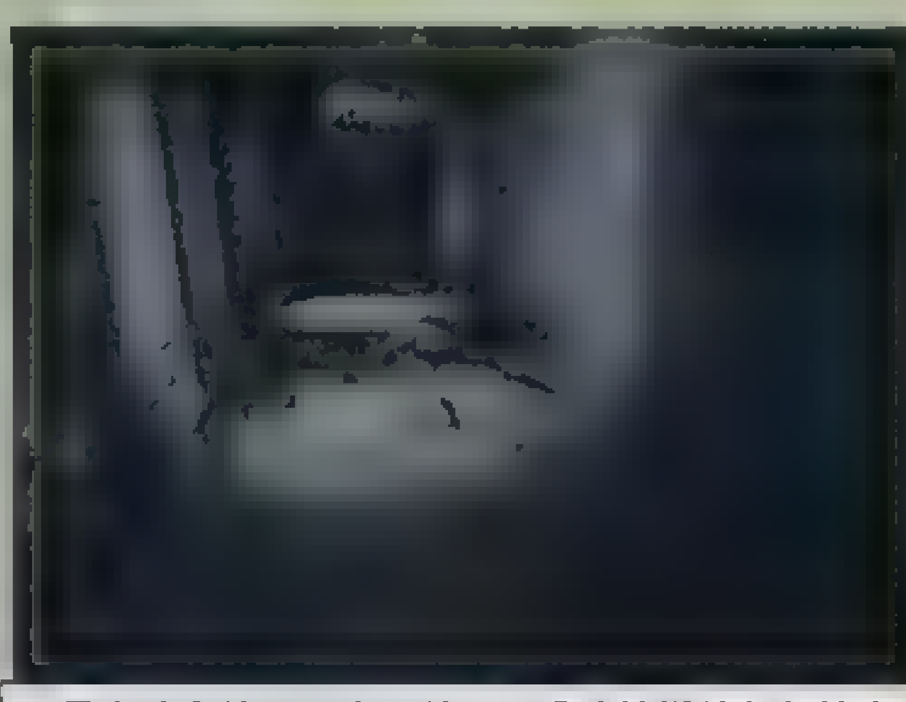
游戏中走近床、柜等地方会出现“…!!”，这些都是可以进行躲藏的地点。但要注意的是几乎每个躲藏地点只能用一次，当第2次躲入相同的地方就很容易被敌人发现。另外，如果事先命令修伊躲入固定的草丛或洞中待机，会给与敌人以突然袭击，将其击退。



▲“…!!”字幕出现，又有地方可以暂时躲一下了。

恐慌

游戏中菲奥娜受到攻击、惊吓等都会使恐慌值增加，恐慌值可通过使用道具或摆脱敌人来恢复。恐慌值增加到极限就会出现“暴走”状态，“暴走”时画面会变呈灰白色，奥娜几乎完全不受控制，并且不能使用道具，此时如果再受到敌人攻击的话便会GAME OVER。“暴走”状态在经过一段时间后便会自动解除，画面也会慢慢恢复原状。



▲暴走状态的画面实际效果　恐怖惊悸的气氛被表现得异常强烈，临场感十足。

攻击

虽然菲奥娜的攻击力和范围都很低（女牛仔装的枪攻击，虽然攻击力强，但范围不变），但如果与修伊很好的配合的话，会达到意想不到的效果。如利用修伊从敌人背后攻击时间长、敌人并无法反抗的特点，可以让菲奥娜靠近进行攻击，要是再装备上脚踢攻击力提升的“银靴（シルバーブーツ）”更会事半功倍。另外每次打倒敌人后基本都可以拿到很不错的道具。

© CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.

道具炼成

游戏中在“炼金室”中可以将入手的炼金素材精炼成各种道具。将炼金素材投入后，按○键停止炼金炉中各个球体的转动（什么也不按的话，一定时间后会自动停止），每个球体上都画有红、白、绿、蓝、黄、空白几种颜色，停止后相邻并且相同颜色的球体之间会被连接起来（黄色可以和任何一种相邻的颜色连接，空白不会与任何颜色连接），从而得到道具。炼金素材、相同颜色球体的数量、球体的连接的位置等等将影响到所得道具的种类、价值和数量等。如果没有任何连接的话将不会有道具生成。



球体颜色代表的意义

白（アルブム）	决定菲奥娜所使用道具的炼成
红（ルブルム）	决定攻击道具的炼成
绿（ウィリデ）	决定装备道具的炼成
蓝（ウィオラ）	决定修伊所使用道具的炼成

炼金素材对炼成道具的影响

炼金素材	对道具的具体影响
メダリオン	正中出现球体的几率很小，很难与其他球体连接。
アルブムメダリオン	正中出现白色球体的几率很大。如果中间出现白色球体，那么其他的球体出现白色的几率很高。
ルブルムメダリオン	正中出现红色球体的几率很大。如果中间出现红色球体，那么其他的球体出现红色的几率很高。
ウィリデメダリオン	正中出现绿色球体的几率很大。如果中间出现绿色球体，那么其他的球体出现绿色的几率很高。
ウィオラメダリオン	正中出现蓝色球体的几率很大。如果中间出现蓝色球体，那么其他的球体出现蓝色的几率很高。
マギストメダリオン	全部球体不会出现空白，并且出现黄色的几率很高。

炼金醒目 在炼金炉左边的小型“铁板炼金器”中投入特定的铁板便可转化成特殊道具。现已知可转化的铁板如右表所示：

铁板名称	转化所得的道具
ALCHYMIA	炼金术师のイヤリング
ADAMAS	金刚石のチョーカー
POWDER	パウダーシューズ
MORGAN	妖精のイヤリング

双重出击！带您迈入未知的恐怖之旅！

最速通关流程+精彩剧情小说 攻略篇

1 贝利城

丑陋的园丁追杀菲奥娜是为了……

一道霹雳划破寂静的夜空，美丽的少女菲奥娜从惊恐中醒来，发现自己已身陷牢笼。环顾四周，阴暗潮湿，铁锁井绳，肮脏的肉案，沾满血渍的屠刀，好像是一间巨大的地下室。我这是在哪里？为什么我身上只剩下一层薄纱？最后的记忆停留在车祸前的一霎那……满腹疑惑的她忽然发现牢笼并没有上锁，就立即打开笼门钻了出来，忽然一只白色猎犬从滴着血的案板下蹿出，沿着楼梯迅速地跑了出去，菲奥娜从地上拾起了白狗遗落的项圈，上面刻着“修伊”。菲奥娜走出



地下室，一座雄伟的古欧式城堡赫然出现在眼前，但除了枯树枝头停落的乌鸦外，再也感觉不到一丝生命的气息……

1-1 沿着楼梯一直来到2楼的一间卧室。

欧式风格的壁炉正生着炉火，使整个房间十分温暖，而墙上的一副油画中老人严肃的表情和冷峻的目光又使人不寒而栗。菲奥娜正想打开房门，忽然发现不知从何时起，一位佣人打扮的女人已站在床边。

“这是为您准备的衣服。”紫色的头发、苍白的面孔，这位虽然美丽但让人感到恐惧的女佣说完这句话，便缓步向门口走去。

“等等，不要走。”菲奥娜急切地想解开心中的种种疑惑。

女佣慢慢转过身来，直视着菲奥娜，眼神空洞而无情。

“我、我们这是在哪？为什么我会在这里？”

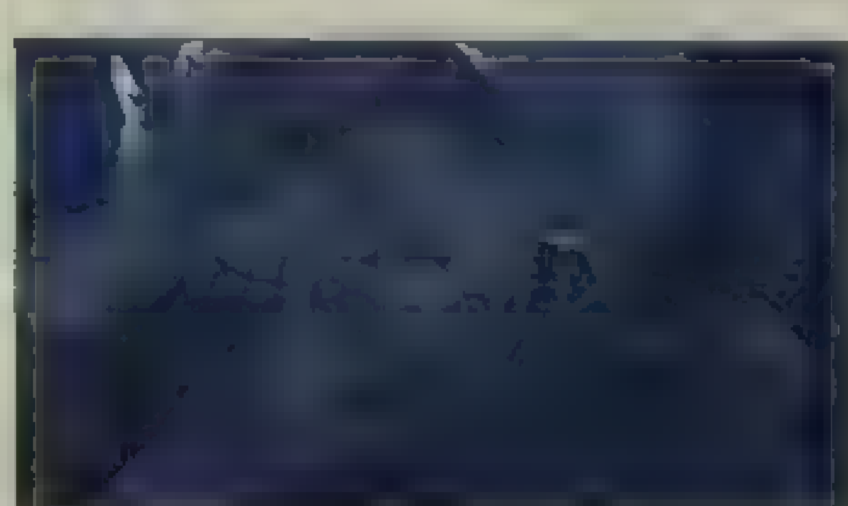
女佣并没有回答她的问题，而是抬头望着老人的画像缓缓说道：“是，主人。已安排好小姐在这里休息。”

菲奥娜顺着女佣的目光望向画像，当与老人四目相对时，忽然眼前一黑摔倒在地，而一段记忆的片断在脑海中闪现出来……

就在菲奥娜失神的这一瞬，那女佣却已不知了去向……

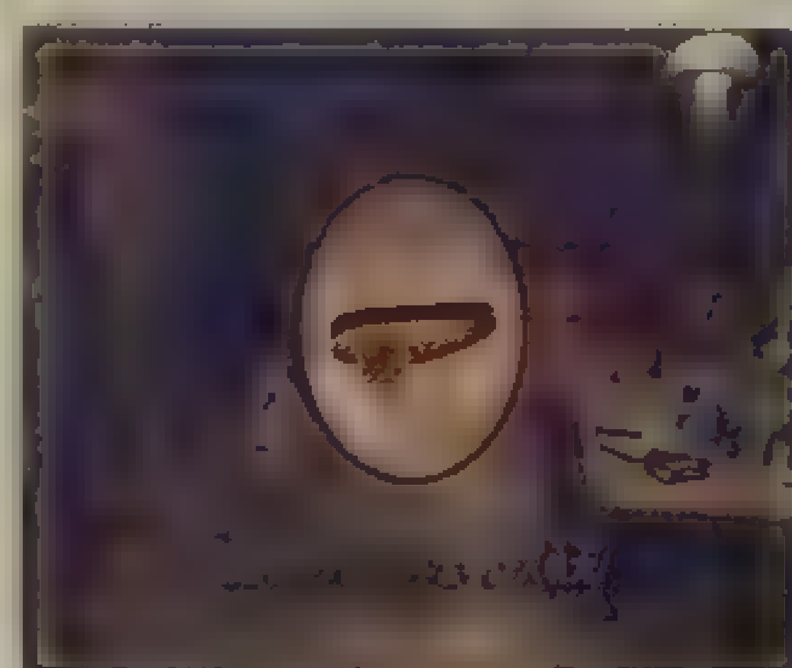
1-2 换上衣服，从壁炉旁边的门出去后左拐，沿弧形走廊走到尽头。

突然一个布娃娃横着飞出，接着一名丑陋猥琐的巨汉走了过来，他拣



起了地上的娃娃后转身发现了不知所措的菲奥娜，一双圆眼顿时瞪得更大。他看了看手中破烂不堪而又丑陋的娃娃，又看了看菲奥娜，便将手中的娃娃一扔向菲奥娜直扑而来。

1-3 沿原路返回卧室，并躲到床下。待巨汉走后，回到刚才与巨汉相遇的地点，推开堵住门的铁箱进屋，从桌上的“古旧羊皮纸”中得知“EMETH”（生）。再到对面走廊尽头的房间，在制造机中输入后得到刻有“EMETH”字样的铁板。（也可输入“METH”（死），这样土人将会变为灰烬，可以得到道具“曜石のチョーカー”，佩戴它可以



抑制体内Azoth[见本页下部“《狂城丽影》小知识1”]的释放。）将铁板插入土人身上的插孔后，土人将自动走开。进门后下竖梯来到中庭，通过枯井对面的门一直来到门两旁雕有4位女神像的房间中。

在摆放着各种乐器和音乐书籍的房间中弥漫着悠扬的钢琴声，菲奥娜刚想拿起桌上的钥匙，钢琴声嘎然而止……“菲奥娜，你终于醒了……为了给你看样东西，我已在此等候很久了……”从房间的上层传来了中年男子的声音……“揭开你身后的白布看看吧。”

菲奥娜转过身看见在长椅上有一块白布蒙住了什么，好奇的她解开了白布，一尊赤红色的年轻孕妇的塑像端坐在那儿。

“很美吧，菲奥娜……那就是你将来的模样，你也可以用手摸摸看，因为你很快就是我的了。哈哈哈……”随着笑声渐渐消失，房间复归寂静。

1-4 拾起桌上的“中庭之键”返回中庭，使用“中庭之键”进入竖梯旁边的房间（在此会遇到ルミネセンス[见第50页下部“《狂城丽影》小知识2”]），通过长走廊进入厨房



后沿左边来到储藏室（须用脚踢开木板），在桌子上取得“城的地图”后回到厨房。

刚回到厨房巨汉便突然出现，仓惶而逃的菲奥娜摔倒在地，而那巨汉又步步逼近，正在这千钧一发之际那个中年男性的声音再次响起……

“滚开，迪比利特斯！”巨汉闻声停下了脚步，委屈地看了菲奥娜一眼后慢慢走开了。

“真对不起，吓到您了，小姐。”穿着一身麻布僧服的男子出现在面前，僧帽几乎遮住了他的整张脸。

“我是这座城的管理人里卡尔多，很不幸您的父母在车祸中身亡，而您是惟一的幸存者，也是这座贝利城的继承人……”

听到父母双亡的消息，菲奥娜当即昏死过去。当她再次从噩梦中醒来，发现自己已躺在卧室的床上。这时远处传来一声凄惨的狗叫声，菲奥娜走到窗前向外望去，只见一只白色猎犬被拴在院中的大树上。

1-5 出卧室后门，来到院中解开拴在白猎犬脖子上的绳索。

“太可怜了，快逃吧，别再被捉住

《狂城丽影》小知识1 Azoth（アゾート）炼金术最重要的象征，象征着上与下、男与女、开始与结束等对各种立场进行结合。（ホムンクルス）人工的造人技术。游戏中的小人造人会抱住菲奥娜，使恐慌值增加，命令修伊攻击即可将其撞开。

了。”白狗走了几步，回过头似乎感激地望着菲奥娜。

“走吧。”菲奥娜微笑着说道。

白狗转过头走开了，现在在这漆黑寒冷的夜里又只剩下菲奥娜独自一人了。（沿楼梯返回卧室时，发现一扇铁门被打开了。）

菲奥娜满怀心事地回到卧室，根本没留意到巨汉迪比利特斯正坐在床上，等菲奥娜回过神儿来，迪比利特斯已张开双手吼叫着向她逼近了。正在这时白狗忽然出现冲着迪比利特斯狂叫，迪比利特斯被着实吓了一跳，还没等他反应过来，白狗就冲上去一口咬住了他的手臂，迪比利特斯连惊吓带疼痛夺门而逃……

“谢谢，是你救了我的命。”菲奥娜伸出手……“来，过来。”

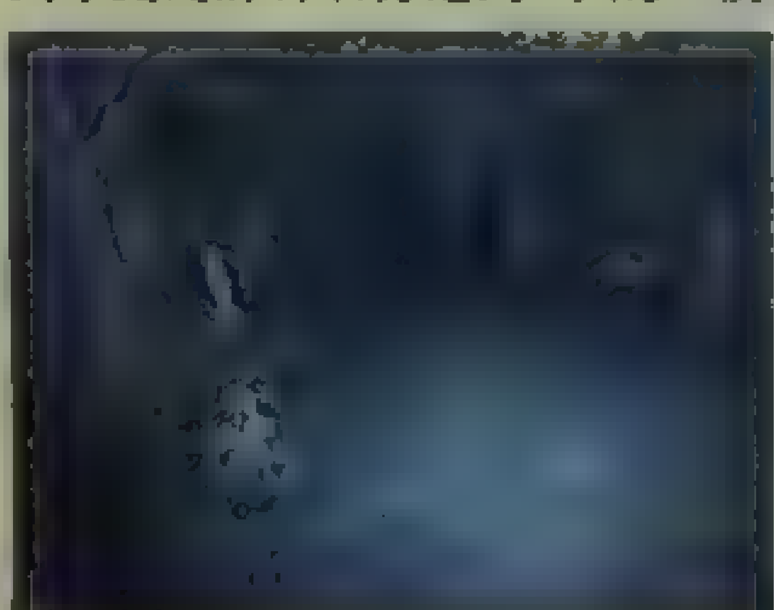


白狗高兴地跑了过去，舔了舔她的手又舔了舔她的脸颊，菲奥娜搂住它的脖子笑了。这是这位接连遭遇了种种不幸的少女第一次笑了，为什么见到的所有人都想要加害于她，而只有一只狗在她最危险的时候挺身而出救了她？

“你叫什么名字？”菲奥娜边抚摸着它边问道，突然想到在地下室拾起的项圈上刻着“修伊”的字样·“修伊？你就是修伊吧？”

“汪、汪……”修伊的叫声仿佛在回答她的问题。

1-6 带着修伊穿过刚才被打开的那扇铁门，命令修伊取得乱石堆上的“坏掉的木偶”。（右摇杆推上）再来到中庭走廊钟表旁边的“人形”房



间前，使用“坏掉的木偶”将门打开。再命令修伊坐在走廊入口处的活动石板上，然后快速通过“人形”房间中左边的铁栅门，拉下墙上的开关打开旁边的门同时关闭机关。（如果直接从右边走过红地毯的话为即死。）

寂静的房间里忽然响起刺耳的电话铃声，菲奥娜犹豫地拿起了听筒。

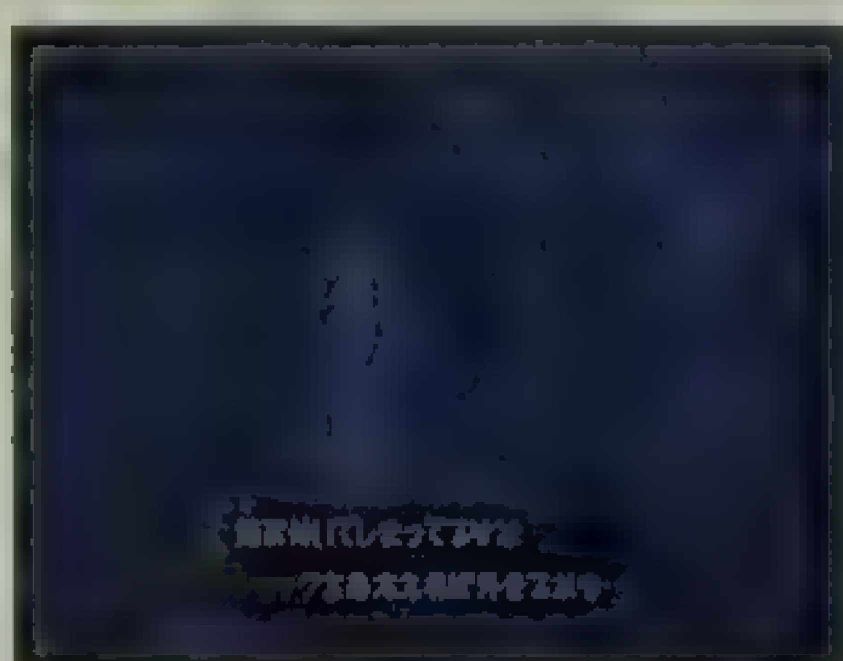
“菲奥娜……”在一阵嘈杂声过后，从听筒的另一头传来了一位老人颤抖的声音。

“你，你是谁？”菲奥娜惊恐地问道。

“菲奥娜仔细听好……要小心里卡尔多……你的Azoth……”又一阵嘈杂声过后，电话中就不再有声响传出了。

“喂、喂……你还在吗？”这老人是谁？为何要我小心里卡尔多？Azoth又是指什么呢？菲奥娜疑惑地挂断了电话。

1-7 放下电话后迪比利特斯将会出现（可以跑到那间音乐室利用书架将其砸倒，躲在书架后迪比利特斯追来时自动发生）。再通过刚才的电话房间，来到贝利城的正门大厅（可将在内反锁的正门打开），上2楼一直通过婴儿房（在这里可以使用刻有“MAGNUS”字样的铁板，打开红色小箱子，从中得到“探求者のイヤリング”和“翡翠のチョーカー”两件道具。）来到武器存放室。进入与楼梯相对的门来到“室外阳台”，调查发光物后阳台崩塌跌落至一楼，此时迪比利特斯追来。摆脱迪比利特斯后沿阳台崩塌处右边一直向里走，爬上两段竖梯放下吊桥的绳索（用脚踢）。



友踢醒目 *在此需要提醒各位玩家，遇到看似无法找到开关的设备或者谜题目。不妨试一下□键，让我们的可爱的菲奥娜小姐把满腔的郁闷与压抑发泄到那些生锈的机关上吧！或许会有意想不到的发现哦！*

1-8 迪比利特斯再次追来。将其摆脱后命令修伊在有铁栅门开关场所的花圃中取得紫色的鲜花，顺路沿花圃左侧一直向里，爬上竖梯（旁边有长椅）来到钢琴室，向右转动集光器到反光镜闪光即可（用左摇杆控制）。因为时间久了花会枯萎，所以要立刻返回到有石桥的场所命令修伊钻入路灯下的小洞，然后进入阳台崩塌处最左侧的房间将鲜花插入花瓶中，进入里屋的地下室命令修伊拾起“书斋之键”。到书斋（在第一次遇到迪比利特斯的走廊中）打开抽屉得到“反射镜”。

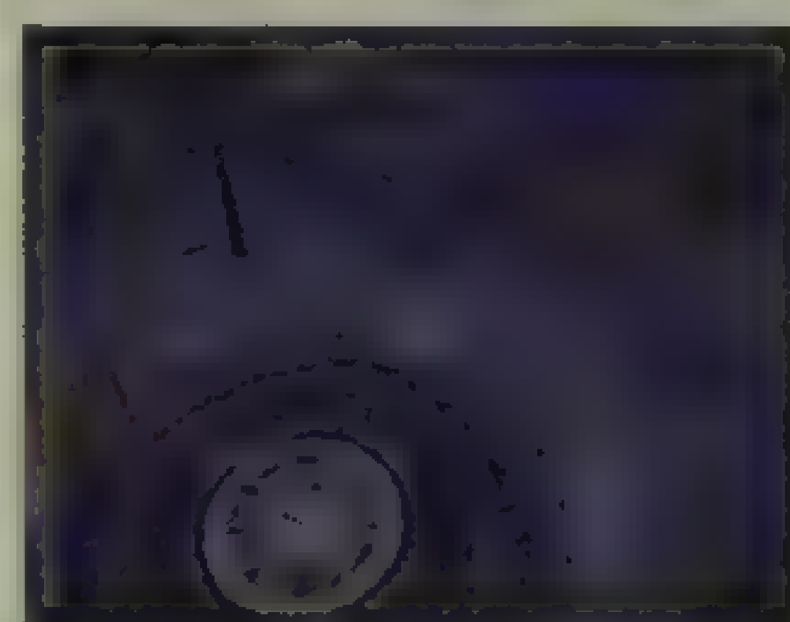
“啪、啪、啪………”寂静的走廊中传来清脆的掌声。菲奥娜顺着声音来到铁板制造机所在的房间门外，从钥匙孔向房间里望去。紫发女佣端坐在窗前的椅子上，仍旧是一样的面无表情，仍旧是一样空洞的目光。“他在哪？”随着声音里卡尔多出现在菲奥娜的视线中……“那老头他在哪？”里卡尔多缓缓走向女佣，而她仍然一动不动甚至看都不看他一眼。

“啪”里卡尔多抬起左手狠狠地一巴掌打得她头歪向一边，可她仍然毫不反抗。“啪、啪、啪………”清脆、连续的掌声再次响起。

终于，他停了下来回过头“我要对那小姑娘下手了·· 听见了吗，老头……那Azotn将是我的了！”说完便又缓缓地走开了。

女佣的嘴角已然青紫，还有着淡淡的血渍，她转过头眨了一下眼睛，向着门口诡异地笑了……

1-9 爬上“室外阳台”左边的梯子，通过吊桥进入房间后沿右边木梯来到下层，将石块按颜色归位后，将



开启通往地下的旋转阶梯。来到地下将得到的反光镜安装到右边的集光器上，然后将两个集光器都调整好角度（反光镜闪光即可）打开房间中锁住的门。沿螺旋阶梯来到黑暗之屋中，命令修伊在头前带路，跟着它的路线走过黑暗部分，来到女神的房间。调查女神像手中的杖，得到“土星之键”后迪比利特斯出现……

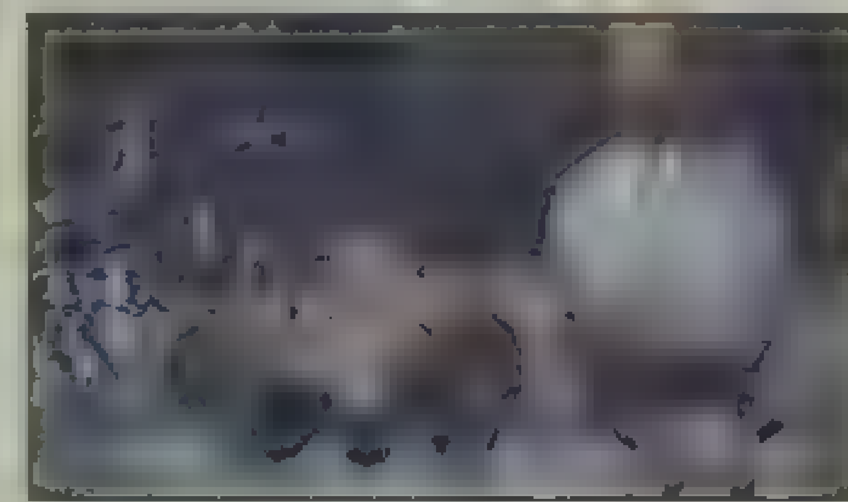
迪比利特斯之战

战法要点 站到固定绳索的旁边，引诱迪比利特斯攻击打断左右两根大吊灯的固定绳索，使大吊灯落下便可将其击倒。

菲奥娜双手放于胸前像是在为迪比利特斯祈祷，善良的她虽饱受迪比利特斯的追踪之苦，却也不忍亲眼看到他死去。被巨大吊灯压着的迪比利特斯用尽力气支撑着庞大的身躯，抬着头望了菲奥娜一眼后终于倒下了。

“好了修伊……他再也不会追来了……”菲奥娜抚摸着修伊“一切都已经结束了……”

这时迪比利特斯慢慢的睁开了双眼，巨大的吊灯虽然砸得他不轻但由于身体强壮所以保住了性命。此时出现在他眼前的是，犹如一位女神般全身散发光芒的菲奥娜祈祷的画面。他挣扎着跪了起来，慢慢地向菲奥娜磕了个头，然后蹒跚着走开了……



1-10 回到旋转阶梯房间的2层使用“土星之键”。

菲奥娜刚要打开房门，忽然一只沾满了血迹的苍白的手从背后伸出握住了她的手。

“啊！”菲奥娜转过头，女佣正站在她的身后用阴沉的声音缓缓地说道：“小姐……晚餐已为您准备好了……” 然后又慢慢地将脸贴得更近，“小姐……晚餐已为您准备好了……”跟着又诡异地笑了……

宽敞的餐厅里燃起了烛光，将整个用大理石包裹的房间映成青灰色，可供数十人同时就餐的长桌上，此时只有菲奥娜一人。

“主人说……我是被创造出来的最完美的女人……”站在身后的女佣侧头注视着菲奥娜：“……但我不但品尝不到味道，而且也不知道什么是快乐、什么是痛苦……”菲奥娜放下手中的汤匙：“我、我吃饱了……”便起身走出了餐厅。女佣微微弯腰拿起菲奥娜刚放下的汤匙，伸出舌尖舔了舔香甜的浓汤“我……不满足……”

菲奥娜回到卧室，不知为什么全身一点力气都没有，甚至没有力气去呼唤修伊。“是我太累了吗？”疲惫的菲奥娜躺在柔软的、铺着崭新床单的床上沉沉地睡去……

“啊……”菲奥娜被疼痛所惊醒，睁开眼看见女佣正用手压着自己腹部，女佣松开手转身走到窗前说道：“……我不满足……”。

“咚……咚……”她开始不停地用额头撞击玻璃窗，撞击的速度越来快，也越来越用力。“· · 咚……哗啦……”玻璃碎裂了，女佣用手拿起一块锋利的长条形碎片看了看，从中映出她那美丽的面庞，她似乎很满意地笑了笑，转过身向菲奥娜走去……

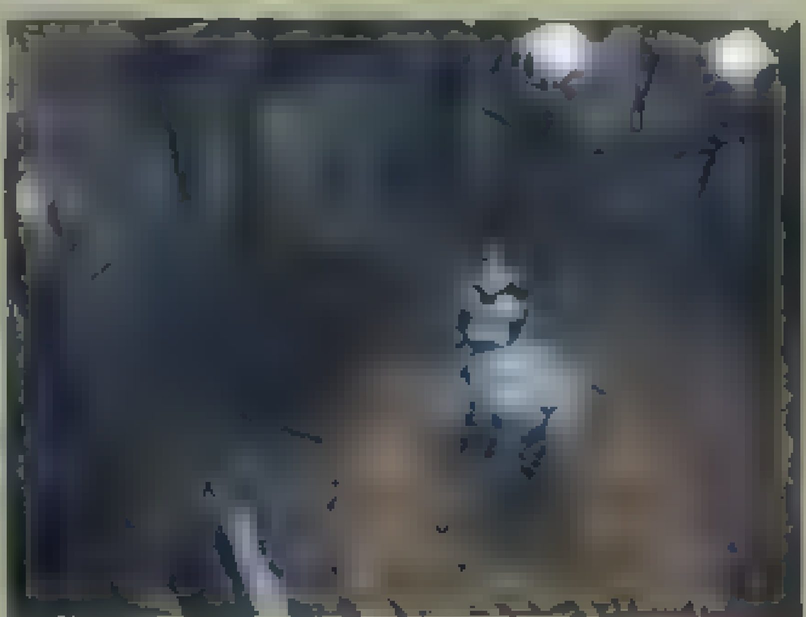


《狂城丽影》小知识2 ルミネセンス（luminescence）游戏中出现的蓝色发光体，对Azoth的释放者做出反应并自动跟踪，接触后会破裂同时发出巨大声响，并使恐慌值大幅增加。可通过关门来阻止它的跟踪。

2 贝利城旧馆

嫉妒……难道是女人的天性？

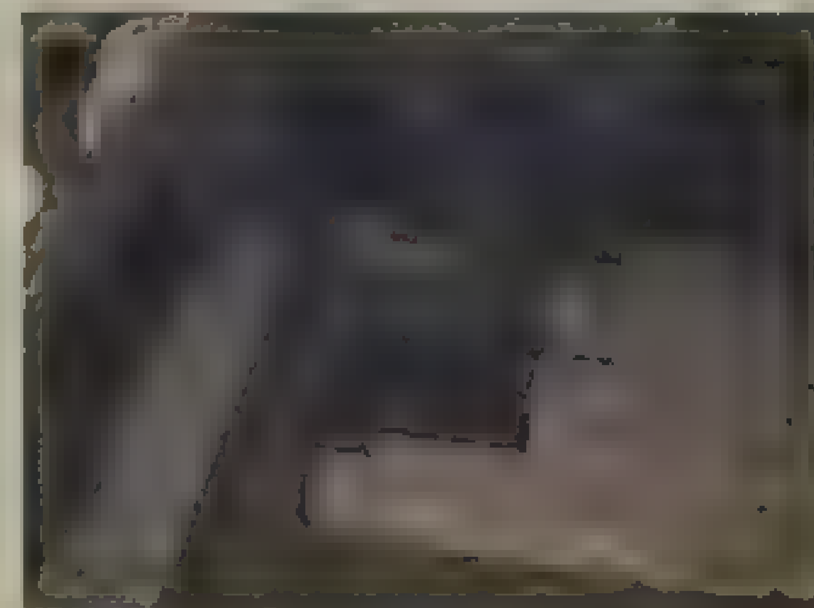
2-1 摆脱女佣再次回到旋转阶梯房间的2层使用“土星之键”后，一直来到地下蓄水池，途中发现女佣对镜子的反映十分强烈，好像不愿看到自己的模样。通过蓄水池后右拐径直来到室内花园2层，引诱蓝色发光体回到“提灯塑像”房间将灯点燃



开启隐藏通路。进入隐藏通路，来到左边的浴室在铁板制造机键入“SULFUR（硫黄）”、“MERCURY（水银）”和“SALT（盐）”取得三块铁板（通过墙上的两张字母图上的数字得出）。通过T形路中央的红门旋转木马来到三头龙房间（顺便在路上引来蓝色发光体点燃屋中的灯获得“电影胶片”），分别将“SULFUR”“MERCURY”“SALT”三块铁板投入三头龙的口中（修伊必须在场），将屋中的火焰冻结成冰柱。沿冰柱爬上2楼图书馆得到“木星之键”后，返回打开右面的虚伪之门，调查棋盘、蜡人及沙时计（调查其它均为即死）使旧馆构造发生变化。由T形路中央的红门通过旋转木马，与正在打扫的女佣说话得到“赫柏香水”。再由标有“h”形血迹的字



母图右边的蓝门通过旋转木马房间来到“拷问室”。由火前的说明文得知 热＝红、干＝黄、湿＝蓝、寒＝绿，由地上的石板得知火＝红、空气＝白、土＝黄、水＝蓝，从而推断出：黄烛台＝土＝黄＋绿；蓝烛台＝水＝蓝＋绿；红烛台＝火＝黄＋红；白烛台＝空气＝蓝＋红。比较快的蜡烛全灭方法是：让修伊坐在绿色石板上，然后分别踩黄色和蓝色的石板，再让修伊坐在红色石板上，然后踩黄色石板和蓝色石板。取得干尸脖上的“金星之键”，开启三头龙房间的“金星之门”进入花园，对修伊使用“赫柏香水”，修伊根据香味找出“白色曼陀罗草”，将其拔出带到“站有人偶的走廊”尽头的墓地，调查“灵庙”入口后，将“白色曼陀罗草”交给从里面伸出的手中。进入地下墓地调查石棺得知此处土人只听从“左（L）”“右（R）”的命令，在铁板制造机键入“RRLRR”、“RRL”得到两块铁板，对土人使用后可分别开启通往大书库和旧馆2楼的通路（使用刻有“RRRR”、“RRRL”的石板可获得道具）。先由“RRLRR”



通路来到大书库，分别在书架上插入《大圣堂の秘密》[フルカネルリ著]、《隐秘哲学》[アグリッパ著]（滚动书柜下得到）和《贤者の术概要》[ニコラ＝フラメル著]，使书架组成通路，经过该通路来到放映室，使用已得到的“电影胶片”观看城内隐藏摄像机拍摄的影像获得开门的密码。



“这……这是什么？”菲奥娜惊恐地环顾四周：“隐藏……摄像机……我一直被监视？”

突然投影屏幕被割裂，从裂缝中又看到了女佣那苍白的面颊。

“为什么……为什么要如此对我……”菲奥娜已经厌倦了被人所追杀、被恐惧所包围，这似乎已经达到她能承受的极限：“……我到底做过什么？”

“Azoth……”女佣注视着菲奥娜缓缓地说。

“Azoth……？”这个熟悉又陌生的词使菲奥娜迷惑不解。

“Azoth是……生命……生命的……女……女人的……啊哈……哈……”女佣完全疯掉一般狂叫起来，头部开始抽搐般不停地晃动……

2-2 摆脱女佣后，再由“RRL”通路来到旧馆西栋2楼的廊下，进门后向画面上方上楼梯然后右拐经过“调和之器”所在房间，经弧形走廊，在“水道管”处按影片中的图案旋转将门开启，进入后沿旋转楼梯向上来到“持弩塑像”房间，由修伊带路通过机关地板（踩错3次即死）来到“大书库”的2楼，通过右侧里面的门径直来到展望台。

菲奥娜抬头从展望台的拱形玻璃屋顶望向天空，圆圆的月亮挂在深蓝色的夜空里“好美的景色呀……如果这一切可怕的事都没有发生该有多好……”

“呜……汪汪……汪汪……”修伊突然向门外警惕地叫了起来。女佣手持着锋利的玻璃碎片，面带着诡异的笑容缓步向菲奥娜走过来……

女佣之战

战法要点 让修伊攻击女佣拖延时间（最好是从背后，这样时间比较长），趁机将4块石块分别推到各自对应的位置使中央发光，然后引诱女佣走入发光地区。

“啊……”女佣发出刺耳的尖叫，由于共鸣，巨大的拱形玻璃屋顶被全部震碎，玻璃碎片如天空中的繁星般坠落下来。美丽的女佣伸开双臂，笑着、旋转着，像是个小孩子第一次看到雪花飘舞般那样高兴。“……啊……”一块巨大的玻璃碎片像一把锋利的剑一般穿过了她的胸膛，她慢慢地闭上了双眼，嘴角漏出了一丝笑容……也许就在死亡的那一瞬间，她才第一次感觉到了什么是痛苦、什么是快乐吧……

2-3 从女佣尸体脚下拾起“火星之键”，用“火星之键”开启旋转楼梯最下部的门。进门后一直前行会发现一白色人造人（homunkurusu[见第49页下部“《狂城丽影》小知识1”]）站在门口不停念叨，顺着他面朝的方向进入最里面的房间。

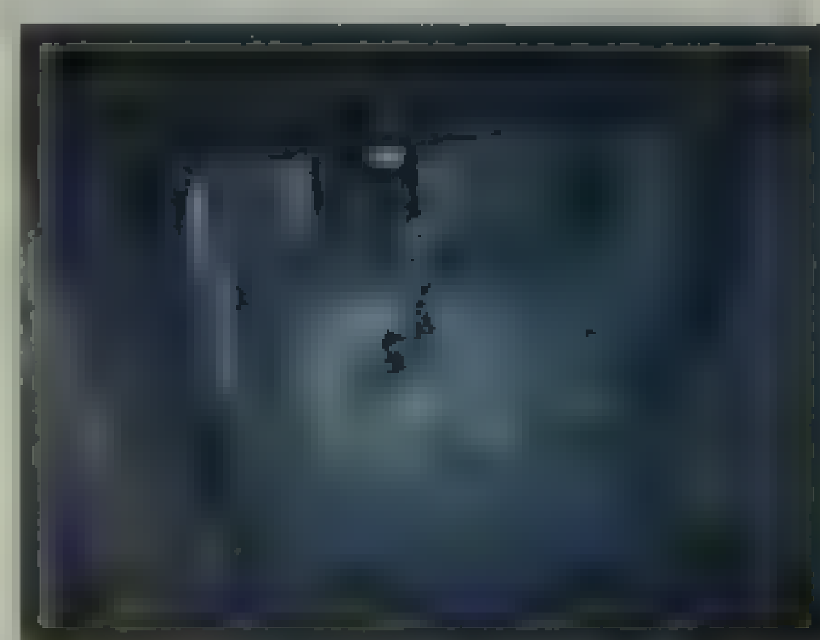
房间中央的巨大容器中盛满了绿色的液体，一个白色的人像婴儿般蜷缩在其中。“小姐……”突然从菲奥娜身后传来里卡尔多的声音“……现在……该我出场了……”

“不……别这样……”菲奥娜边后退边用颤抖的声音祈求道“……请放过我……我想回家……”

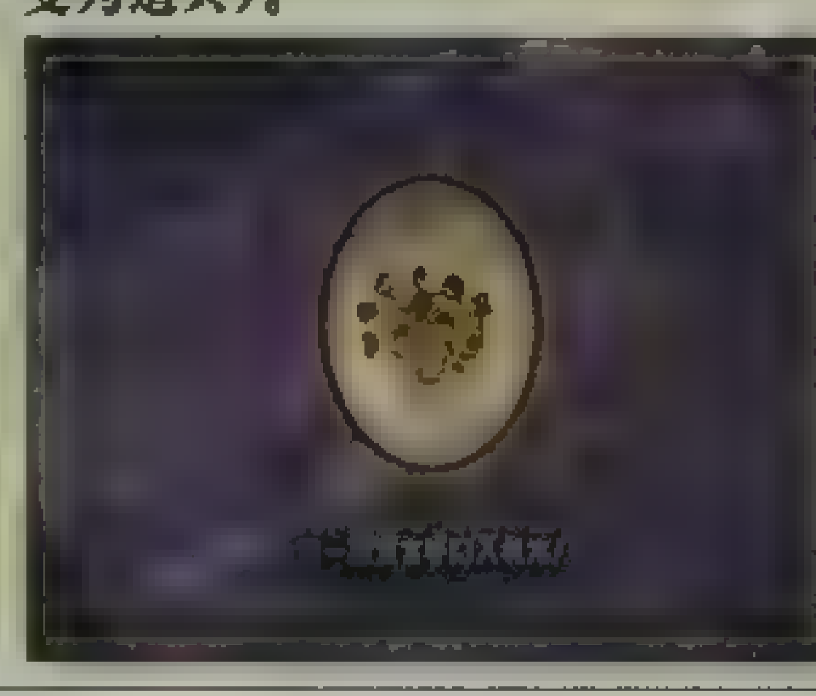
“但是……菲奥娜……”里卡尔多步步逼近“……你不已经在家里了吗……整座城堡都是你的……难道说你不愿呆在这儿吗？”里卡尔多举起手中的枪指着菲奥娜。

菲奥娜转身便逃，她知道祈求是没有用的，要活下去、活着离开这座疯狂的城堡，惟有靠自己、惟有逃……

“难道就算获得了强大的Azoth……也还是与那些愚蠢的家伙们一样吗！……”里卡尔多喃喃地说道。



2-4 里卡尔多追来，出门后一直逃到如上图所示的房间，进入画面上方房间，通过弧形走廊进入“女神像”房间右侧的小门，径直返回最初白色的人造人所在的走廊。将里卡尔多引到“分解之器”所在的房间（白色的人造人左面楼梯向上，踢开障碍物），诱其落入深坑。命令修伊钻入壁炉下方的洞中，然后返回到上图所示的房间，由画面下方来到尽头的“纯化之器”房间。在门外按右摇杆“下”呼唤修伊过来，修伊会将门打开，通过房间的里门一直前行，通过有5道门的红色走廊来到“墓地”，命令修伊取得在墓石包围中的“第一原质”。然后按如下顺序获得灵石 第一原质→抽出之器（硫黄）→纯化之器（银）→调合之器（白灵石）→变成之器（红灵石）（如果中途物质变为灰色，再到“分解之器”使之变回“第一原质”）。获得“白灵石”或“红灵石”后到女神像房间，将“灵石”放入女神像手中的天平中，开启旧馆大门。（门开后可将“灵石”拿下在之后的“水塔”中可将其变为道具）。



器 所在房间

游戏中有关键作用的[illegible]“器”[illegible]

抽出之器	绿色培养槽所在房间
纯化之器	修伊通过壁炉开门的房间
调合之器	西栋廊下、[illegible]“水道管”[illegible]码附近
变成之器	红色培养槽所在房间，有个白色人造人用头撞墙
分解之器	白色的人造人左面楼梯向上有深坑陷阱的房间

《狂城丽影》小知识2 奎宁（quinine）一种苦味花状结晶左旋生物碱，得自金鸡纳树皮。为白色细小有毒性粉末，一度广泛用来预防和治疗疟疾，现多被毒性低、更有效的合成抗疟药所取代，现在主要（常用其一种可溶性盐）用于治疗对其它抗疟药有耐药性的恶性疟。

3 混沌之森

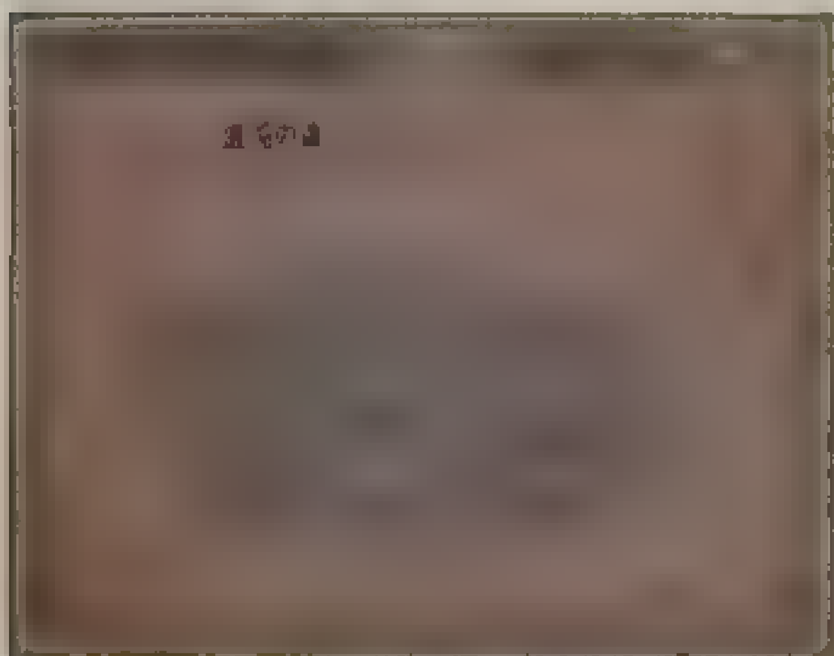
柔弱的少女再次面临孤独

"……终于逃出来了……"虽然仍置身于黑暗之中的密林，菲奥娜还是微微的松了口气。

"呜……汪汪……汪汪……"修伊好像发现了什么，向着树丛中窜了出去。

"修伊……回来……"没等菲奥娜喊完，修伊就已经消失在密林中了……

"……修伊……"菲奥娜呼唤着、寻找着，突然远处传来一声巨大的枪



响……

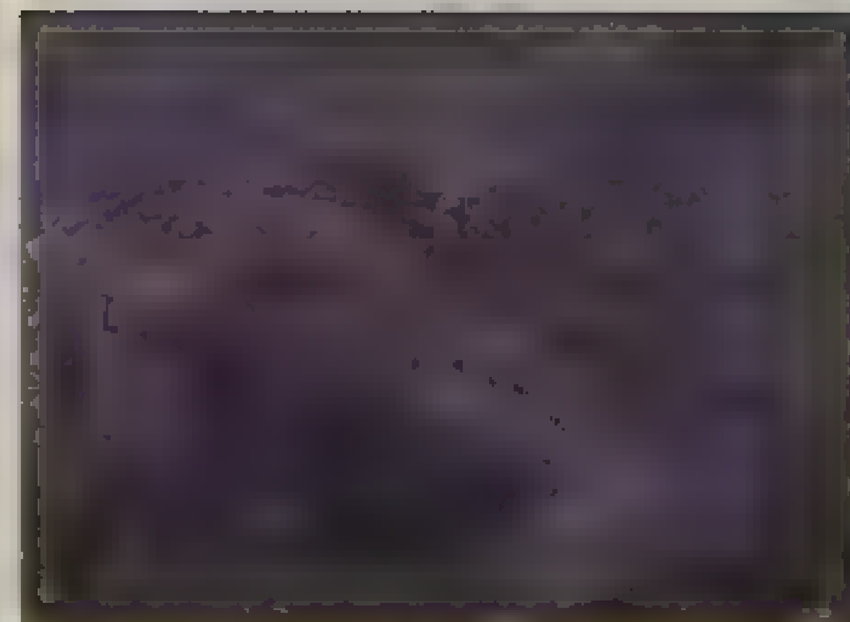
3-1 在路边的栅栏上取得"森之地图"，再从三岔路口按"左、左、右"很快会找到倒在大树下的修伊

"……被枪击中了吗……太可怜了……"菲奥娜抚摸着腿部流着鲜血的修伊"……别怕……我马上帮你疗伤……"

3-2 刚把修伊的伤口包扎好，里卡尔多便又追来了。摆脱里卡尔多后，在森林的第2个十字路口向画面的右上方进入悬崖。

菲奥娜站在悬崖边向远处眺望着广袤的森林，恐惧、孤独、绝望一起涌上心头……

"砰！"身后传来的一声枪响打破了寂静、也打断了菲奥娜的沉思。



"……为什么要这样对我……"菲奥娜面对着缓缓走过来的里卡尔多"……我到底做错了什么？……"

"你继承了你父亲的Azoth……"

"什么是Azoth……我根本不知那是什么！"

"Azoth……是我们所共有的……菲奥娜！……你是我们的孩子……"

"住口！我不是你们的孩子！我是我父母的孩子！"

"菲奥娜……我们都是深奥知识的结晶……伟大的炼金术士、永生的奥雷奥卢斯·贝利[见本页下部"《狂城丽影》小知识4"]……"里卡尔多低头取下一直戴在头上的僧帽："菲奥娜……好好看着……"

"啊！爸爸？"菲奥娜吃惊地注视着里卡尔多的脸，虽然他的脸像破碎的镜子般布满裂纹，但看上去竟和自己的父亲一模一样。

"是不是和你的父亲很像呀……"里卡尔多邪恶地笑着，使他的脸看上去更加恐怖："我们……是克隆的！哈哈……"

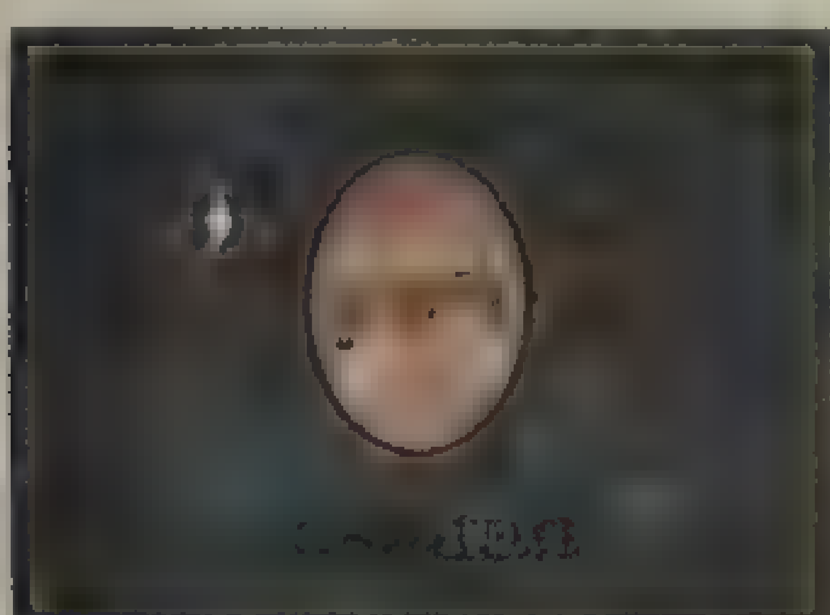
菲奥娜感到天旋地转，"你父亲死了，我就是真正的了……哈哈……"菲奥娜终于晕倒在悬崖边，这一天发生的事对她来说打击实在太大了、太不可思议了。

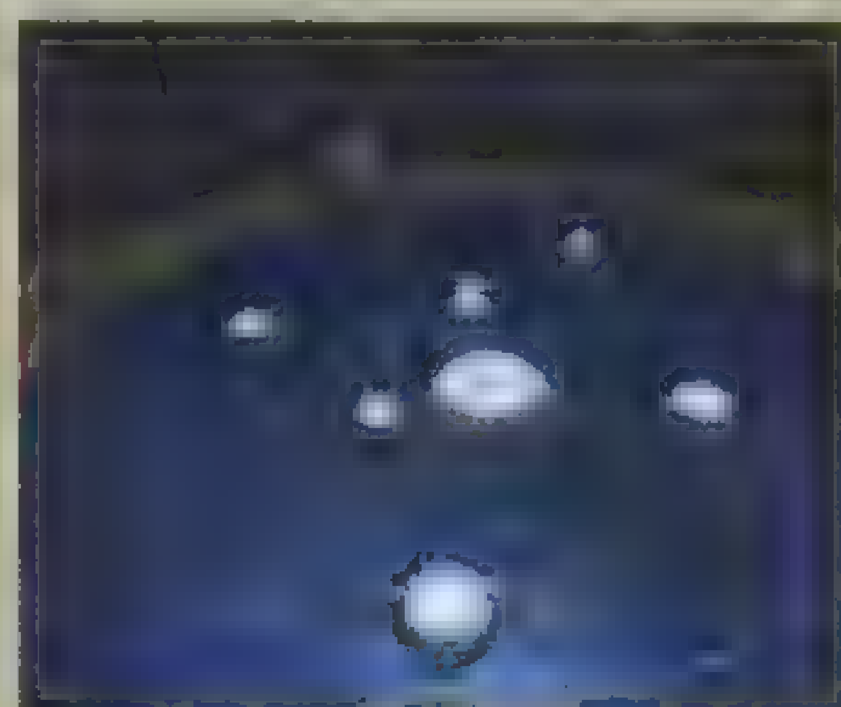
里卡尔多蹲下来看着昏死的菲奥娜"……你的Azoth将使我变得完整，你将使我获得重生。"说完便抱起了菲奥娜……

4 水塔

妄想改变自己命运的里卡尔多

4-1 在水塔牢房中醒来，命令修伊取得桌上的"牢之键"打开牢门。在同一房间内的"升华之器"可将手中的"灵石"变为道具（白灵石→マグネシア炼石，赤灵石→贤者的耳环（如果贤者的耳环已经入手变为マギストメダリオン）。出门后遇到里卡尔多，由于被他用药物"隐身"[见第51页下部"《狂城丽影》小知识3"]使得菲奥娜用肉眼看不见他。沿右边通路踢开腐烂的水管得到"木制的桥模型"，然后径直来到水塔，摆脱里卡尔多后分别在3层和5层板开开关，改变通路继续上行至7层的"天象仪"房间。读球体的说明可知星球的顺序是土星→木星→火星→太阳→金星→水星→月→地球，最简单的方法是踩住第一个发光球体，然后面朝第2个发光球命令修伊踩住并命令它坐下，然后跑去踩住第3个

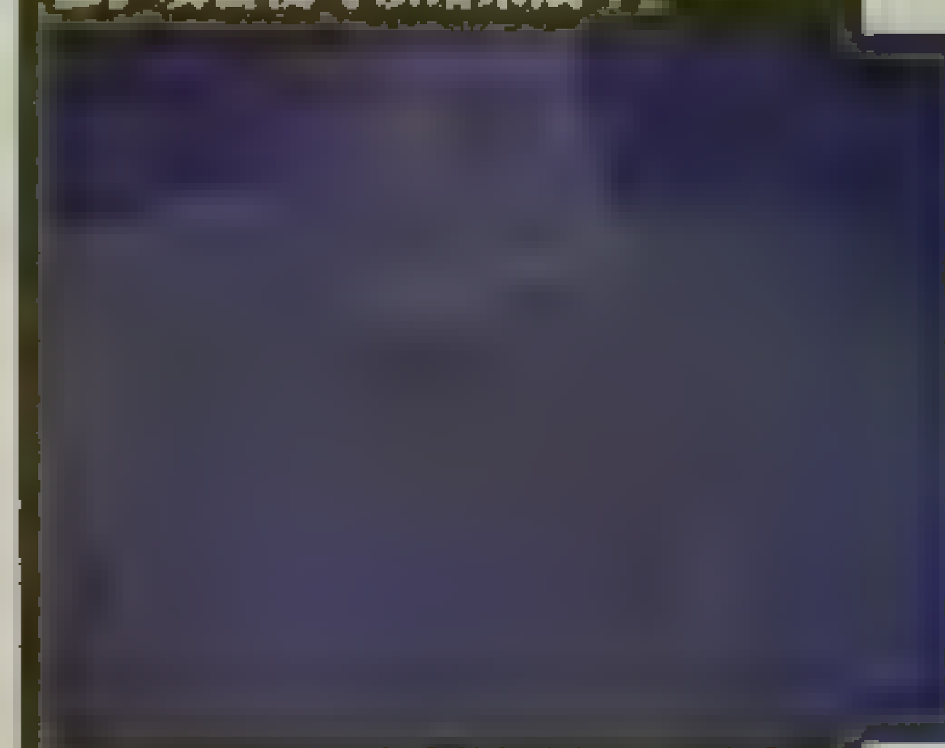




发光球体再命令修伊……以此类推直到踩到正中的地球（命令修伊时，以GO→STAY→GOODBOY的顺序即可）。沿放下的旋梯来到塔顶，先将模型台对面的破损塔壁完全破坏，然后将"木制的桥模型"按在模型台上，使石桥升起，里卡尔多出现。

里卡尔多之战

战法要点 先给给予里卡尔多一定的伤害（变为手捂着腹部），命令修伊钻入紧靠门左边的小洞（修伊会躲在模型台上方的洞中），再将里卡尔多引诱至模型台前，命令修伊攻击便可以结束战斗。



5 真理之馆

奥雷奥卢斯，万恶之源

5-1 出塔后通过石桥来到"真理之馆"，从正前方水槽后的门进入，走下走廊中央的旋梯得到"黄金烛台"。然后返回，进入走廊尽头"太阳标记"房间。

"是谁？"昏暗的屋内仿佛有人影晃动。

"菲奥娜……"一位老人摇着轮椅从黑暗中出现。"里卡尔多那家伙使你吃了不少苦头吧，他与你父亲不同，他是个失败品……"

老人顿了一下继续说道："你的父亲和里卡尔多都是由我——奥雷奥卢斯·洛伦佐·贝利所创造的。但那个混帐女人爱拉……也就是你母亲将他从我身边夺走！"老人完全从黑暗中走了出来，露出了狰狞的面目"但是我亲爱的菲奥娜，你回来了……现在，你是我的了。哈哈哈……"

5-2 将洛伦佐引至真理之馆入口右侧下方的房间，走到灯烛旁会触发剧情。通过炸开的大洞进入走廊尽头的"碎石间"，用脚踢3次接触不良的电源引发剧情，洛伦佐追来。

洛伦佐之战

战法要点 待碎石机停止后，利用修伊的牵制再踢碎石机电源2次，之后将洛伦佐引至碎石机的履带上，再命令修伊进行攻击牵制，然后立刻再踢一次碎石机电源，便可将其卷入碎石机杀死。

5-3 取得"太阳之键"开启屋中有"太阳标记"的门来到真理之馆的"大广间"，进入正中央的房间后发生被困剧情。

"菲奥娜……你真是个坏孩子，让我如此大费周折。"不知从何处传来了恶狠狠的声音"只有你还什么都不懂……我可爱的菲奥娜，我永爱的Azoth……为了伟大的真理甚至可以牺牲一切……菲奥娜，你已经是我的了……"紧锁的房门打开了。

"伟大的奥雷奥卢斯·贝利曾这样说过……这个世界上最有价值的东西是伟大的真理。"菲奥娜走出房门后，那个声音再次响起"人只不过是传递真理的工具，所以我们的存在并不是没有意义的，而是为了将真理变成实现。菲奥娜……不……我的Azoth……到我这来吧……"

5-4 进入正上方的房间。

"爸爸？"菲奥娜惊异地望着眼前的这个中年人。

"菲奥娜……我亲爱的Azoth。"

"你，你不是我的爸爸……"

"Azoth是生命，我们炼金术士能将其变为强大的力量并可以永远地继承，你的Azoth是我们的，哈哈哈……"随着一阵剧烈的抽搐后，中年人奇迹般变成了强壮的青年："来吧……菲奥娜，将你的Azoth奉献给奥雷奥卢斯·贝利吧。"

5-5 逃出房间后，通过画面左端房门来到"无限回廊"。以蓝→黄→绿→红→黑或红→黄→蓝→绿→黑的顺序走出"无限回廊"，来到"真理之馆横道"。由左边的楼梯来到一楼走廊，进入中央有圆洞的红色



《狂城丽影》小知识4 奥雷奥卢斯（Philippus Aureolus Bombastus von Hohenheim 1493－1541）德国的瑞士医师，他相信自己的经验并对传统教条深恶痛绝。他发现并使用多种新药，促进了药物化学的发展，并对现代医学包括精神病治疗的兴起都做出了贡献，同时又是一位著名的炼金术士。

房间，命令修伊调查石碑让它记住气味。再到一楼走廊最尽头的房间，调查最里面的墙壁，获得“卡



特凯乌斯之杖”。再到有圆洞的红色房间的石碑处使用“卡特凯乌斯之杖”，为整栋楼提供电力，进入最终战。

洛伦佐（青年）之战

战法要点 将随房间晃动而随机落下的石块踢入岩浆中，会溅起火柱并有火块落在地上，诱导洛伦佐踩火块4至5次便可将其杀死。

最后的脱逃

行动要点 房子的剧烈摇晃会使菲奥娜跌倒，而接触全身被火包围的洛伦佐就会即死，所以一定要在剧烈摇晃前蹲下。锁着的门可让修伊撞开，倒下的石像用摇摇杆加连按按键推开，逃到真理之馆的“大广间”后发生剧情。

“来吧，修伊。”菲奥娜推开城堡的大门，恐惧从她的眼神中消失了，取而代之的是坚强和自信……



空旷而寂静的城堡中只剩下迪比利特斯在边哼着歌谣边修剪着翠绿的树枝…… Acta est fabula

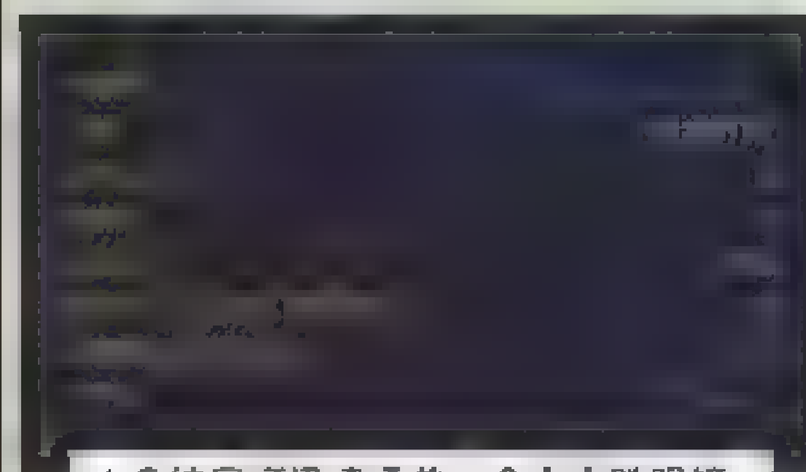
多种结局达成条件一览

游戏中共有四种不同的结局，下面是所有结局的达成条件

A 利用大吊灯将迪比利特斯击倒（生存），最普通的结局。本次攻略采用的就是此结局。

B 利用大吊灯以外的方法将迪比利特斯击倒（死亡）。

C 利用大吊灯将迪比利特斯击倒（生存），然后到迪比利特斯的小屋取得钥匙，开启REST ROOM中被锁住的门得到“城门之键”，打开城门脱出即可。需要注意C结局一周目不会出现。



▲C结局可迅速通关，令人大跌眼镜。

D 从旧馆脱出后，在与修伊的好感度很低的状态下，直接去森林的悬崖处。



▲单看图片你相信这个是最坏的结局吗？

如何降低修伊的好感度？ 可以先使用元葱或ベネナムエスカ使修伊的体力达到最低，然后将其踢死，复活后再踢死如此反复。

资料篇 道具功效+隐藏要素

游戏中的四类道具

药草（ハーブ）

供菲奥娜使用的回复型道具，可领其恢复体力和恐慌值（パニック值）。

カモマイル	体力完全回复
クイエス	体力少许回复
レクレアティオ	体力完全回复
レメディウム	恐慌值增加同时体力回复
カルホ	体力少许消耗
ニグレド	体力完全消耗
トゥルバ	一段时间内恐慌值2倍增加
ウェルティゴ	一段时间内听不到周围的声音
ラベンダー	恐慌值徐徐回复
ムンドゥス	恐慌值少许回复
セダティオ	恐慌值完全回复
フォーティス	一段时间内肉体强化，不会疲劳、力量增加

干肉（ジャーキー）

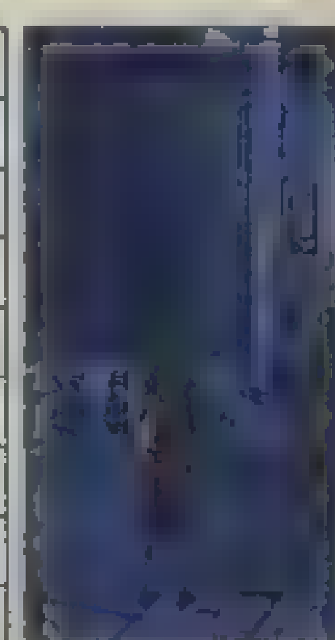
修伊所使用的回复型道具，可恢复体力或用于让修伊复活。

ササミジャーキー	体力少许回复
ビーフジャーキー	体力完全回复、变为高兴状态
たまねぎ	体力少许消耗
エスカ	体力少许回复
ベネナムエスカ	体力降到最低。
マグナエスカ	体力完全回复、变为高兴状态
シルベスタエスカ	变为愤怒状态、攻击力上升

攻击道具

有可投掷的道具和置于地面的道具两种，可用来攻击敌人或转移敌人的注意力。

マグネシア石	放在地面，敌人踩到后发生爆炸（弱）
マグネシア炼石	放在地面，敌人踩到后发生爆炸（中）
フリママグネシア	放在地面，敌人踩到后发生爆炸（强）
アンチモンパウダー	投掷，击中后有电击效果（弱）
炼成アンチモン	投掷，击中后有电击效果（中）
アンチモンカソード	投掷，击中后有电击效果（强）
鸣き石	放在地面，发出巨大声响吸引敌人注意
ビスクドール	投掷，用于吸引迪比利特斯的注意
ボール	投掷，投出一段时间后自动返回，用处不明



装备道具

菲奥娜专用。根据所装备道具的不同，菲奥娜的各项指标会受到不同的影响。

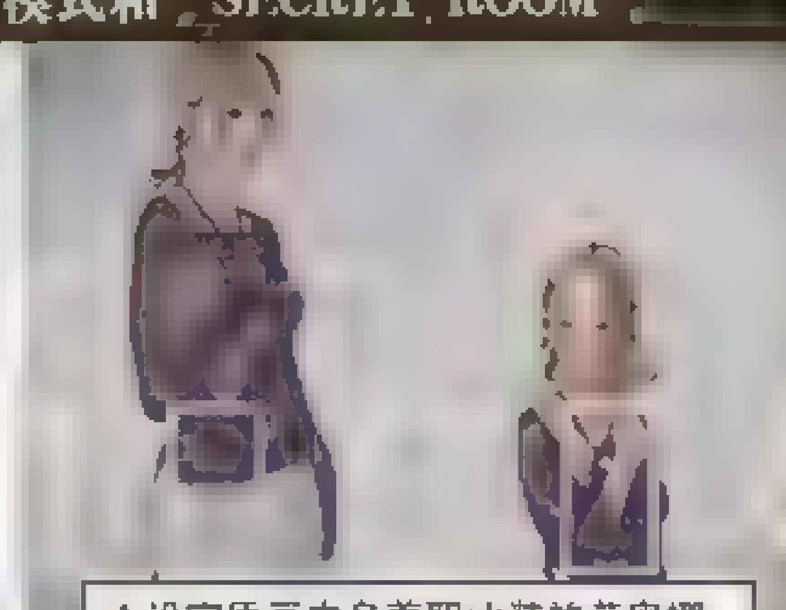
探求者のイヤリング	恐慌值的恢复速度上升
贤者のイヤリング	恐慌值的恢复速度上升，受到攻击时的恐慌值增加量减少
炼金术师のイヤリング	恐慌值的恢复速度大幅上升　受到攻击时的恐慌值增加量也大幅减少
妖精のイヤリング	站立不动时为隐身状态
翡翠のチョーカー	减少体力的消耗，恢复速度上升
黑曜石のチョーカー	控制体内Azoth的释放，易于摆脱ルミネセンス的追踪
红玉のチョーカー	减少体力的消耗，恢复速度上升
金刚石のチョーカー	大幅减少体力的消耗，恢复速度为2倍
フェザーブーツ	移动时不发出声音
メタルブーツ	脚踢的攻击力为2倍
シルバーブーツ	脚踢的攻击力为5倍
パウダーシューズ	用“发火布”制作的靴子，可发出挥爆发性的攻击力

通关后的特典

游戏通关后会增加“HARD”模式和“SECRET ROOM”。

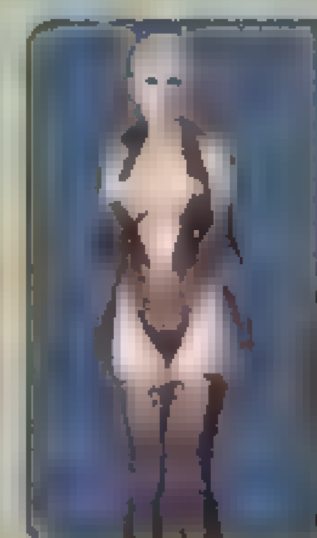
SECRET ROOM

ART GALLERY	设定画鉴赏
CHARACTER GALLERY	角色鉴赏
MUSIC GALLERY	音乐鉴赏
MOVIE GALLERY	影片鉴赏
COSTUME CHANGE	变更服装
PLAY TYPE LIST	称号一览
MINI GAME	迷你游戏



▲设定原画中身着职业装的菲奥娜。

隐藏服装一览



魅惑女王装

选用此造型，菲奥娜可用鞭子进行攻击。

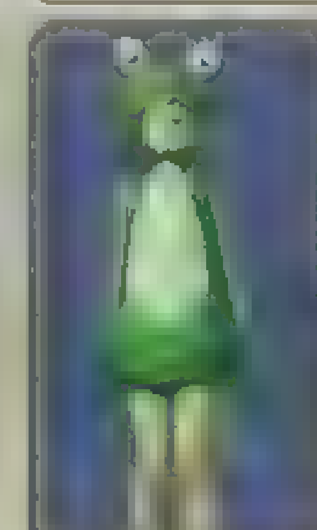
取得条件 NORMAL难度下A、B、D任一结局通关

劲辣牛仔装

选用此造型，菲奥娜可用手枪进行攻击。

取得条件 NORMAL或HARD难度下A结局通关





恶搞青蛙装

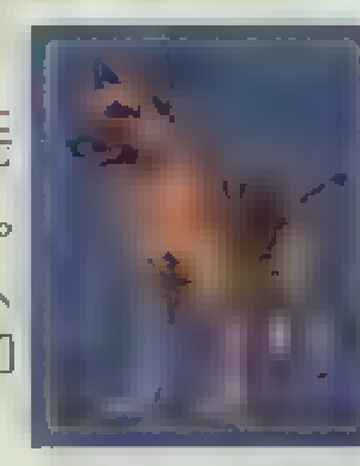
此造型的菲奥娜可无限使用闪避（不耗体力）。

取得条件 NORMAL、HARD难度下C结局通关（二周目）

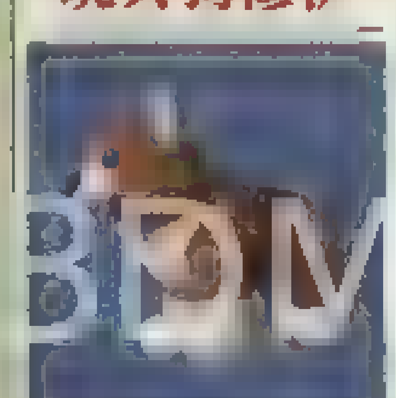
修伊的隐藏造型

德国牧羊犬修伊

此造型的修伊攻击力增强，但不易控制。NORMAL难度下A、B、D其中一个结局通关即可获得。



玩具狗修伊



采用这一可爱形像的修伊具备不会被击倒的属性。获得条件为NORMAL难度下B、HARD难度下B、C其中一个结局通关。

《狂城丽影》小知识5 Acta est fabula在《狂城丽影》中死亡后会出现Acta est fabula这句话　Acta是进行的意思，est是完了　终了之意　fabula是戏剧之意，整句话的意思就是“戏剧落幕了”这句话是罗马帝国第一代皇帝奥古斯都(前63–14)临终前说的一句话。

文 邪魔天使

当第一次进入游戏时就被本作的音乐感动到了。每一作《沙加》的音乐都是很强的，在本作中这种感觉尤为突出。随着优美的音乐立刻就进入到《沙加》的世界中进行冒险。回归二代之后的系统感觉特别亲切，相信接受过《无尽沙加》的煎熬的玩家一定会感动得要哭吧。（笑）高自由度还是那么别具风味，也许第一次接触该系列的玩家可能会觉得无所适从，不过一旦深入到《沙加》的美妙世界中那一定是无法自拔的。广阔的草原、充满热带风情的丛林、白雪皑皑的雪原……在如此宽广的世界上冒险本身不就是一种享受吗？真心希望能够将二代、三代进行复刻，毕竟那才是系列的颠峰之作啊。



浪漫沙加 吟游者之歌 Square Enix RPG
PS2 Romancing SaGa Minstrel Song 2005年4月21日 日版
推荐玩家年龄 全年龄

系统篇

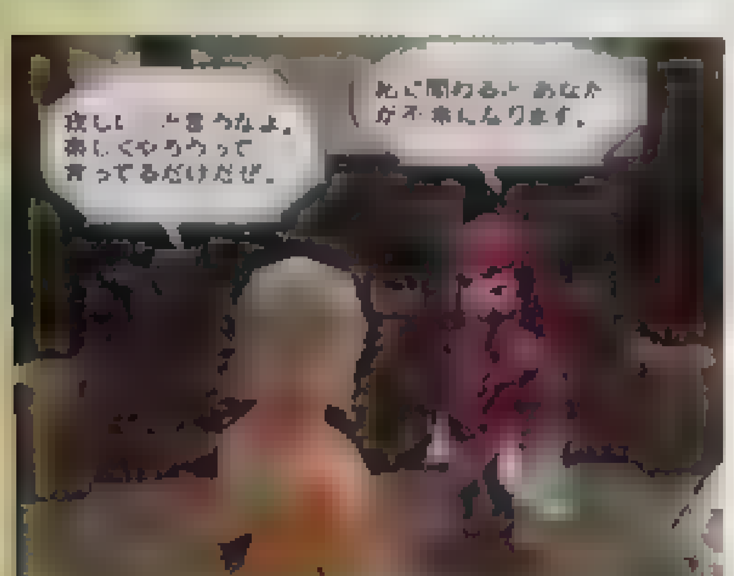
基本操作

方向键	角色移动（步行）/光标移动/战斗时行动的选择
左摇杆	角色移动（跑步）/光标移动/战斗时行动的选择
○	决定/对话/调查/乘坐交通工具
×	取消/使用地图技/从交通工具上下来/跳过对话和MOVII
△	出房间/进入大地图/购物时显示武具与当前武具的能力比较/模式变更/术合成/显示交涉BOX
□	现实主菜单/道具情报切换/显示武器防具的详细数据/战斗时行动顺序指定切换
START	暂停/显示地图
SELECT	画面表示物的切换/建议帮助菜单
L1/R1	地图特技的切换/角色的切换
R1 R2	翻页

基础知识

1.事件发生非常自由

“《沙加》系列”最大的特色就是超高的自由度，每名角色除了最开始的情节有所不同外，当他们可以自由行动时就可以在世界各地展开冒险了。到什么地方去、发生什么样的事件以及让谁成为同伴等，玩家可以根据自己的喜好来决定。这世界的各个城镇中有很多事件，完成事件可以得到金钱和宝石。当然，如果觉得烦，中途撒手不干也是可以的。在事件中时常会发生选择的情况，这些选项当然没有所谓的标准答案，完全看玩家自己。



2.时间的经过

游戏中时间的经过并不全是看发生了什么样的事件，而是看战斗次数，随着战斗，时间慢慢推移。战斗次数也关系到一些事件的发生和消灭，也就是说战斗次数过少，有的事件就不会发生；战斗次数过多，有的事件就会错过了。

3.义勇军的小孩



在每个城镇中都能找到一个义勇军的小孩，他会告诉你一些游戏的基本知识，随着游戏的进行，基础知识的内容也会越来越多。另外，除了基础知识，他还会把当前城镇的地图给你，所以一到新的城镇就去找义勇军的小孩要地图吧。

4.地图移动

本作中在世界各地移动有很多手段，徒步前往城镇和迷宫、利用船以及在世界地图上进行快捷的点移动等，这些都是移动的方法。不过在地图上进行点移动时要注意，有的地方也许不能直接通往，而是要通过一段徒步移动的区域，这时只要移动到相对的一边就可以在地图上点移动了。

游戏一开始能去的地点很少，如何才能知道新的区域呢？有以下方法可以打探到新的冒险地点：一、从城镇中的村民那里打听到新区域的场所；二、队伍中加入新同伴时；三、徒步走到相邻的区域；四、坐船到新的城镇。

5.城镇

城镇是一款RPG必不可少的东西，玩家可以在这里打听情报、发展剧情以及收集同伴。在本作中城镇中的设施有以下几种：

酒吧（PUB）

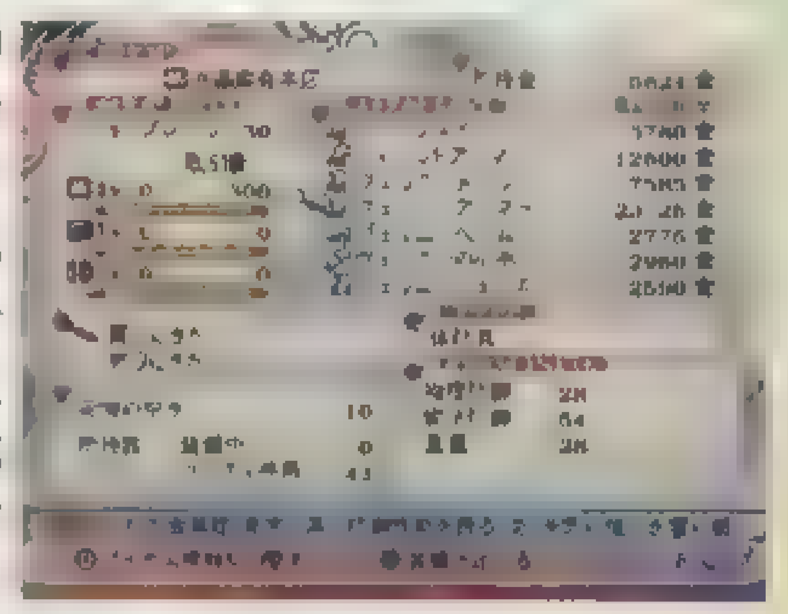
不仅是打探情报的地方，还是收同伴的地方，一般每个地区的同伴都会出现在酒吧内，与他们对话就可以让他们加入。吟游诗人也在酒吧里，如果队伍中的人数达到5人，但你又想收新同伴时就可以让吟游诗人帮你将不需要的同伴开除掉。吟游诗人不仅会告诉你一些游戏的故事背景，甚至还是告诉你最终决战的重要人物之一。另外，还可以在吟游诗人那听游戏中的音乐。



宿屋

回复地点，但是每个选项的效果是不一样的，越贵的回复效果越好。“ちょっと休憩”只能回复地图特技的使用次数，“安い部屋”回复地图特技使用次数和LP，“ふつうの部屋”可以回复地图特技使用次数、LP以及装备武器的耐久度（补强过的武器以及特殊武器除外）。“高い部屋”可以回复地图特技使用次数、LP以及手上所持的所有武器的耐久度（补强过的武器以及特殊武器除外）。

游戏中存在着3个商会（大洋商店、青龙堂和水晶商会）除了这3个商会还有一些与这些商会有来往的一般杂铺，在这些商店中购买东西会提升商会的等级，等级越高卖的东西就越多。每个商店都有一定的交易额，但不管怎样交易额的总额都是300。在商会的本店买东西是不会加另外2个商会的交易额的，但在一般杂铺中买商品其交易额会随着玩家购买东西的不同而发生变化，但不管怎样，总额还是300。购买时，商品越贵加的商会经验值就越高。在这里笔者推荐以水晶商会为中心，其余两个商会为辅的方式提升商会的等级。

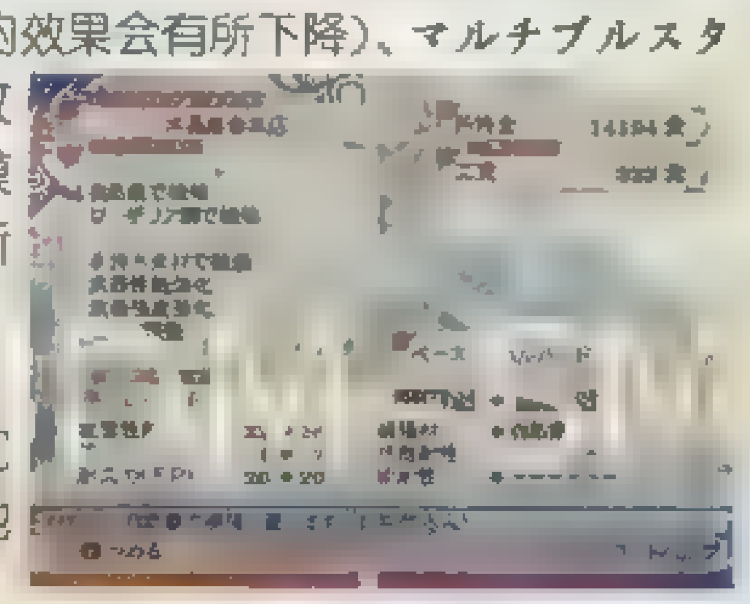


修炼所（SK）

修炼特技的地方，并且可以在这里习得技能、更改职业以及习得地图特技。

体术屋

更改体术的模式，但每个城镇能更改的模式的种类是不一样的，体术模式分别是“体术基本スタイル”（强化攻击模式）、シールドスタイル（强化防御模式）、トリックスタイル（强化策略模式）、デュアルスタイル（同时强化攻击和防御模式，但技的效果会有所下降）、アサルトスタイル（同时强化攻击和策略模式，但技的效果会有所下降）、プロテクトスタイル（同时强化防御和策略模式，但技的效果会有所下降）、マルチプルスタイル（同时强化攻击、防御和策略模式，但技的效果会有所下降）。



锻冶屋

这里是修理和锻造武器防具的地

©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved IMAGE ILLUSTRATION:Tomomi Kobayashi

方。锻造武器、防具时，不仅可以用当地的补强材还可以用手上所持的补强材，不过要注意的是有的地方不会让你用手上的补强材进行强化（多是一些小城镇），而用补强材进行强化的武器在修理时不能选择第一项“修理武器”来修理，而是只能通过相应的补强材来进行修理。

术法屋和神殿

在这里可以买到术，不过要注意术都是成对式的互相克制，因此要注意队伍中角色习得术的合理分配。

药局

调合药草的地方。经过特殊的药草配合就能调合出不同的回复道具，一开始调合的等级不高，但随着调合次数的增多，调合的等级也会相应地提升，这样就能调合出更好的道具。要注意的是不同的药局其调合出来的道具有可能不一样。没有药局的城镇有：クリスタルシティ、北エスタミル、メルビル和タルミッタ。

异常状态

名称	效果
暗黑	物理攻击的命中率大幅度下降
毒	每回合受到一定伤害
睡眠	无法行动，受到攻击后回合结束时一定几率回复
恶梦	与睡眠有相同的效果，清醒后处于混乱状态
晕厥	该回合行动取消
打击	选择术法的时候该回合行动取消
陷阱	选择冲刺性能的技时行动取消
麻痹	无法行动，回合结束时一定几率（中）回复
气绝	无法行动，回合结束时一定几率（低）回复
石化	一段时间无法行动
恐怖	处于恐怖状态，无法行动
混乱	随意行动
魅了	进行有利于敌人的行动
诅咒	所有的能力大幅度下降
狂战士	无法实用术法
战斗不能	处于倒地的状态，无法输入指令，被打击时减LP

地图特技

发现看不见的宝箱、挖掘宝物、先制敌人……这些能力都属于地图特技，地图特技不仅能带来道具更是完成任务时不可缺少的东西。地图特技可以在城镇中找标有“SK”的人学，习得地图特技需要消耗宝石（ジュエル），地图特技整个队伍最多只能装5个，变更地图特技只能在城镇中进行。回复特技使用次数可以在宿屋回复。地图特技分为6个种类，分别如下：

搜寻特技（サーチスキル）：寻找地图上的各种道具，包括宝箱、药草、财宝、矿石等，只有在装备了该特技的情况下接近隐藏道具才会出现提示发动，等级低时有可能会失败。

挖掘特技（发掘スキル）：拥有该特技可以在地图和迷宫中挖掘道具，要注意的是只有搜寻特技没有挖掘是挖不出道具的。

开锁特技（マニピュレーション）：当碰到锁住的宝箱又没钥匙时就可以用开锁特技打开宝箱了，要注意的是如果开锁特技的等级不高的话是打不开宝箱的，并且解除宝箱陷阱的几率也会下降。

生存特技（サバイバルスキル）：可以说是冒险的必须技能，因为有的地方只能在具有生存特技的情况下才能通过。

隐密特技（隐密スキル）：都是与战斗相关的特技，习得后更容易回避战斗，“不意打”更是可以先制敌人的实用技巧。

交涉特技（交涉スキル）：当装备上该特技时，在迷宫中就会出现一些身体发绿光的怪物，接近它们使用交涉特技就能与它们进行交涉，如果交涉成功就会得到道具。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
サーチスキル	宝箱搜寻		发现隐藏的宝箱	ヨービル、アルツール、ガトの村、パイセルハイム
サーチスキル	矿石搜寻	50	发现埋藏的矿脉	クリスタルシティ、ブルエーレ、オイゲンシュタット
サーチスキル	药草搜寻	50	发现可以利用的药草	クリスタルシティ、北エスタミル、ブルエーレ、パイセルハイム
サーチスキル	财宝搜寻	50	发现埋藏的财宝	ガトの村
サーチスキル	陷阱搜寻	50	发现地图上的陷阱	アルツール、北エスタミル、ローバーン、ガトの村、ミルザブール
发掘スキル	矿石采掘	100	从矿脉中挖出矿石	クリスタルシティ、ブルエーレ、オイゲンシュタット
发掘スキル	药草采取	100	采集药草	クリスタルシティ、北エスタミル、ブルエーレ、パイセルハイム
发掘スキル	财宝发掘		挖出财宝	ガトの村
マニピュレーション	开锁		打开宝箱的锁	ヨービル、アルツール、ガトの村
マニピュレーション	陷阱解除		解除宝箱的陷阱	ヨービル、ガトの村
サバイバルスキル	警戒	300	战斗时不容易被先制	アルツール、ローバーン、ミルザブール、オイゲンシュタット
サバイバルスキル	攀爬	100	可以上下特定地点的墙壁	クリスタルシティ、北エスタミル、ローバーン、オイゲンシュタット、パイセルハイム
サバイバルスキル	跳跃	100	可以跳过特定地点	クリスタルシティ、北エスタミル、ローバーン、ミルザブール
隐密スキル	忍足	200	不容易被听觉灵敏的敌人袭击	ヨービル、ローバーン、ミルザブール
隐密スキル	隐密	200	不容易被视觉灵敏的敌人袭击	ヨービル、ブルエーレ、オイゲンシュタット
隐密スキル	不意打	400	战斗时容易先制敌人	北エスタミル、ヨービル、ブルエーレ、ミルザブール
交涉スキル	道具交涉	300	可以和特定的怪物交换道具	クリスタルシティ、北エスタミル、ミルザブール、パイセルハイム

同伴加入

同伴数量众多一直都是“《沙加》系列”的特色之一，想让哪个同伴加入完全是看玩家自己的喜好。一般而言大部分的同伴都在各个城镇的酒吧中，与他们对话就能让他们加入。要想解雇同伴与酒吧中的吟游诗人对话就可以了，不过要注意的是，有的同伴一旦解雇就再也不会加入了，而有的同伴要战斗次数达到一定程度才会出现。

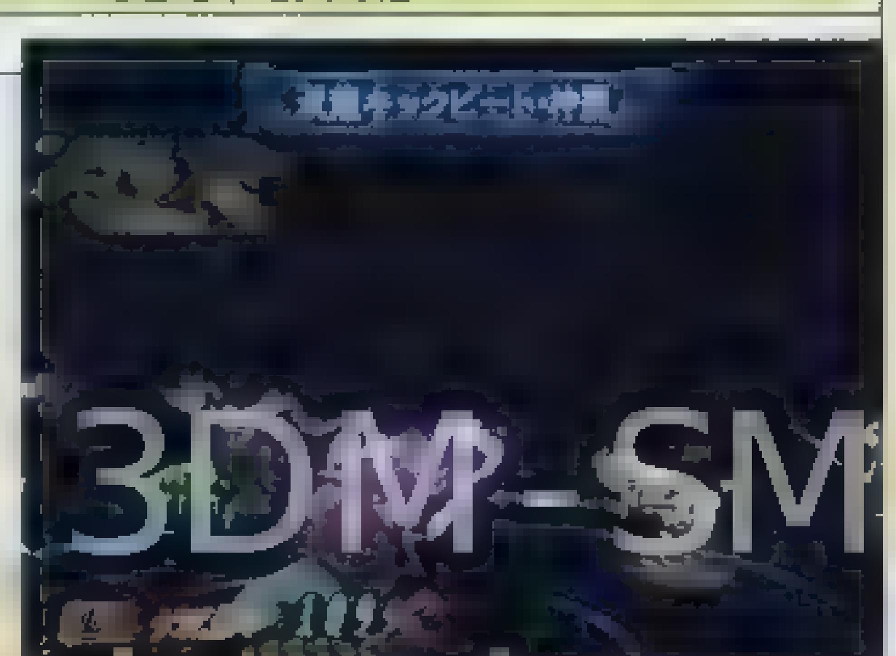
キャラクター	加入条件
アルベルト	在イスマス城2阶与其对话 在アルツール、クリスタルシティ的酒吧与其对话
シフ	【アルベルト篇】在ガト之村从ガト那里接受【モンスター扫讨】的委托 【アルベルト篇以外】在クリスタルシティ、アルツール的酒吧与其对话
ガラハド	在クリスタルシティ的ミルザ神殿与其对话
ミリアム	在北エスタミル的酒吧与其对话
バーバラ	在タルミッタ或アルツール或ウソ的酒吧与其对话
アイシャ	在タルミッタ或南エスタミル或ウエストエンド(崩坏前）的酒吧与其对话
グレイ	在ゴールドマイン或メルビル的酒吧与其对话
クローディア	在ゴールドマイン或メルビル的酒吧与其对话 【グレイ编】在メルビル接受ジャン的委托(要达到一定强度)
ゲラ＝ハ	【ホーク编】初期同伴 在ノースポイント的酒吧与其对话
ジャミル	在ヨービル或アルツール的酒吧与其对话
ダウド	当ジャミル成为同伴后，在南エスタミル奴隶商人的房间中与其对话
ホーク	在ウソ与其对话
ナイトハルト	【アクアマリン探索】的事件完成后，在クリスタルパレス谒见之间与其对话
エルマン	在ウエストエンド(崩坏前)的酒吧中与其对话
ディアナ	事件【イスマス东のモンスター】中暂时成为同伴 在ワロン岛ウェイプ的街上与其对话

キャラクター	加入条件
テオドール	事件【骑士团の夸りにかけて】中暂时成为同伴
ラファエル	事件【骑士团の夸りにかけて】中暂时成为同伴 事件【コンスタンツ诱拐】后，经过一定情节，在オウゲンシュタット城内谒见之间与其对话就能让他完全成为同伴
フリーレ	取得オブダンシンソード前队伍中角色总数在4人以下，战斗胜利后选择让她成为同伴
シルバー	在ジャングル的シルバー的财宝洞窟中打败银龙，之后在パイレーツコースト的酒吧附近会看到一名名为海贼シルバー的女性，与其对话就能让她加入
シルベン	在クローディア篇暂时成为同伴，オウル死亡事件结束后，走出森林时离队
ブラウ	在クローディア篇暂时成为同伴，オウル死亡事件结束后，走出森林时离队
兵士A	アルベルト篇初期暂时成为同伴
兵士B	アルベルト篇初期暂时成为同伴
女斗士	在ローバーン的酒吧与其对话
吟游诗人	在ブルエーレ的酒吧与其对话
女术士	在ブルエーレ或ミルザブール或ヨービル的酒吧中与其对话
バルハル族战士	在ガト之村的酒吧中与其对话
骑士团骑士	在ミルザブール城内的谒见房间内与其对话
赤魔法使い	在“冻りついた城”队伍中同伴名额在4人以下时，与其对话暂时加入，离开城之后离队
战士	在ウソ和ゴールドマイン的酒吧与其对话
クジャラート兵	在タルミッタ的酒吧与其对话
魔术士	在ノースポイント或ウエストエンド的酒吧中与其对话
バファル帝国兵	在メルビル(诘め所)与其对话

战斗篇

遇敌

游戏中敌人是可见的，并且分为了视觉灵敏和听觉灵敏两个种类，当敌人发现玩家时头上会有“！”出现，并且对玩家穷追不舍。遇敌时如果从背后接触敌人就会处于先制的状态，处于先制状态时初始BP会变为2倍，这样一上来就能实用强力的技；如果被敌人从身后接触，那就会处于被先制的状态，由于敌人先制攻击，所以对我方是很不利的；如果进入战斗敌我双方的站立太靠近，那么就会形成敌人攻击力变强的“乱战”状态。



豆知识

迷宫中一些地方要用地图特技ジャンプ（跳跃）和クライミング（攀爬）才能过去，但地图特技只能在城镇中变更，如果嫌麻烦那就一直把这两个技都装备上吧。

连锁战斗

当遇敌时，如果几个敌人靠得太近就有可能发生连锁战斗，战斗前敌人身上会有“CHAIN”的字样出现。在连锁战斗中，进入下一场战斗时HP和BP是不会回复的，而且也不能逃跑。但是连锁战斗中出现的敌人比平时遇到的敌人要弱，并且掉下的金钱和宝石数量会上升。



逃跑

在一个回合中一开始选择逃跑是一定能够逃出战斗的，如果闪出了强力的技但面对的是强力的敌人那就还是逃跑吧，不过逃跑需要消耗大量的LP，所以还是不要乱逃跑的好。



职业

游戏中武器和术都是有级别的（最大为Lv5），在城镇中的修炼所可以习得以及提升它们的等级，当特定的技的级别提升到一定程度时，就会认定职业。对于战斗而言，职业具有很重要的作用。武器和术的等级越高，武器和职业匹配，这都会减少BP和EP消耗，可以说是直接影响战斗的重要系统。另外，传说的职业其效果都是EP轻减，可谓非常实用的技巧，而有的职业还对地图特技有支援效果。

在修炼所提升武器和术的级别是要消耗宝石的，级别越高消耗越多。带有“CL”标志的修练项目一般都带有若干个技，提升它们就可以一次性提升多个技的等级，但相应的，一次消耗的宝石也很多，不过与单独提升某个技相比，CL修练所消耗宝石的总额要少一些。宝石获得有以下几种手段：一、完成事件（获得量大）；二、宝箱（获得量中）；三、战斗胜利（获得量小）；四、使用地图特技（获得量微）。

战斗说明

人物状态解说

HP

角色的体力，当战斗中变为0时该角色就会处于战斗不能状态，并减去1点LP，处于战斗不能状态时再受到敌人攻击就会扣LP，与此同时BP也变为0。使用回复道具或术就能让该角色再次战斗，战斗结束后全员HP全回复，异常状态也会全部解除。

LP

角色的生命值，当LP变为0时，该角色才算真正死亡，并且脱队。让LP减少的条件有：一、HP变为0，在HP为0的情况遭到追击；二、使用不适合自己的术、体术等技巧；三、从战斗中逃跑；四、受到特殊的攻击；五、在地图上中陷阱；六、在地图特技的使用次数为0时还是勉强使用地图特技。

BP

使用技、术时消耗的点数。比如6/25＋5，6表示战斗开始时以6点BP的状态开始，＋2表示每回合增加的点数，25表示BP的最大值。战斗结束后出现“BPがアップ”是说明最大BP值成长，随着最大BP值的成长，初期BP值和回复BP值也会增长。使用技和术消耗的BP会随着相应的技和术等级的提升而减少的。另外，一般来说，擅长战斗的人初期HP、初期BP和最大BP比较多，而年轻人的各个能力成长比较好，回复BP比较多，因此在选择同伴时要多考虑一下。

EP

表示武器的耐久度，当EP变为0时，该武器在EP回复前就不能使用了。没有在锻冶屋打上“补强材”的武器可以在宿屋休息时选最贵的那间房间回复，如果武器打上补强材的话，那就只能在锻冶屋修理了。一般而言越强力的技EP消耗越多，但传说中的职业有EP消费轻减的能力。EP的数字颜色有2种，红色表示必定消耗，黄色表示有一定几率不会消耗。

行动顺序

可以任意决定角色行动的顺序，对于连携这一招很有效，如果将行动比较慢的同伴放在最开始行动，那么就不容易被敌人打断连携。另外，还可以用术先强化同伴然后展开进攻。

全灭

在某些由于事件发生的强制战斗和BOSS战中如果被全灭的话是不会GAME OVER的，事件也许会继续进行，而BOSS战的话会回到打BOSS前的状态重新再打，但之前战斗中领悟的技是会保留的，因此可以利用这些BOSS战来反复习得技巧。

职业	[illegible]	必要技能	特性	说明	职业修练所认定
海贼	1	细剑、片手斧、水术	疾风	行动迅速	ゴドンゴ、ジェルトン、パイレーツコースト、ノースポイント
帝国海兵	2	小型剑、曲刀、片手斧、风术、サバイバル	切入	与下一个行动容易发生连携	ブルエーレ
帝国正骑士	2	短剑、大型剑、两手斧、盾、光术	王牌	与上一个行动容易发生连携	ローバーン、ブルエーレ
帝国学术士	2	水术、风术、幻术、光术、交涉	二术合成	在一个术中融入其他术的要素做出一个新的术	ローバーン
森の番人	1	弓、土术、サーチ	精神统一	有时会减少BP的消费	ローバーン、タルミッタ
ハンタ	2	曲刀、片手斧、弓、土术、サーチ	狙击	弓箭的命中率上升	ノースポイント、ウソ、ガトの村、タラール族の村(移动前)
药草摘み	1	土术、サバイバル、发掘	药草博士	对药草敏感	バイゼルハイム、タルミッタ、ノースポイント、ウソ、タラール族の村(移动前)
バルハル战士	1	片手斧、两手大剑、サバイバル	顽强	肉体方面的异常状态快速回复	ガトの村
城塞骑士	2	长剑、大型剑、两手大剑、打枪、盾	骑士道	格挡的成功率上升	ミルザブール、オイゲンシュタット
ウィザード	2	杖、火术、风术、魔术、光术	术奥义	各种术的威力上升	ミルザブール、バイゼルハイム
ローザリア重装兵	2	长剑、棍棒、冲枪、盾、气术	铁壁	处于防御模式时防御效果提升	クリスタルシティ、ヨービル、北エスタミル
ローザリア轻骑兵	2	小型剑、打枪、弓、气术、サーチ	游击	处于策略模式时能快速行动	クリスタルシティ、アルツール、ヨービル
ローザリア术法师	2	棍棒、杖、水术、魔术、气术	三术合成	在一个术中融入其他两种术的要素做出一个新的术	クリスタルシティ、アルツール、北エスタミル
边境警备兵	1	细剑、长剑、盾	早期警戒	防止敌人先制	クリスタルシティ、アルツール、ヨービル、北エスタミル
ゲッコの骑士	1	体术、两手斧、冲枪	要击	反击的成功率上升	ゴドンゴ
シティシーフ	1	细剑、マニピュレーション、サーチ	发现术	发现宝箱的能力提升	南エスタミル、ジェルトン、パイレーツコースト
エスタミナル古流斗士	2	体术、曲刀、刀、幻术、サーチ	秘技	容易让敌人处于异常状态	北エスタミル、南エスタミル
クジャラート斗士	2	冲枪、弓、水术、魔术、、隐密	狙击	提升弓箭攻击的威力	南エスタミル、タルミッタ
武芸家	2	体术、曲刀、刀	[illegible]	无足 加击的成功率上升	ジェルトン、パイレーツコースト、ウエストエンド(崩坏前)
锻冶屋	1	棍棒、火术、发掘	钢之意志	不容易中精神方面的异常状态攻击	オイゲンシュタット、ブルエーレ、ジェルトン
开拓者	1	片手斧、棍棒、发掘	重新振作	精神方面的异常状态快速回复	ゴドンゴ、ノースポイント、ウソ、ガトの村、ウエストエンド(崩坏前)
修验者	1	体术、杖、土术	自然心	不容易中肉体方面的异常状态攻击	ゴドンゴ、ノースポイント、ウソ、ジェルトン、ウエストエンド(崩坏前)
剑士	1	长剑、短剑、两手大剑	猛击	处于攻击模式时攻击效果提升	ローバーン、ミルザブール、オイゲンシュタット、クリスタルシティ、アルツール、ブルエーレ、ウソ、北エスタミル、ガトの村、パイレーツコースト
旅芸人	1	体术、长剑、隐密	扰乱	敌人不容易连携	南エスタミル、ヨービル、タルミッタ、ブルエーレ、ガトの村、パイレーツコースト、ウエストエンド(崩坏前)、タラール族の村(移动前)
旅商	1	サバイバル、マニピュレーション、交涉	交涉术	能和更多的怪物交涉	南エスタミル、ミルザブール、オイゲンシュタット、バイゼルハイム、クリスタルシティ、アルツール、ヨービル、ゴドンゴ、ノースポイント、ウソ、ウエストエンド(崩坏前)
细工师	1	小型剑、光术、マニピュレーション	节约魂	有时会减少道具EP的消费	ローバーン、ミルザブール、オイゲンシュタット、バイゼルハイム、クリスタルシティ、タルミッタ、ゴドンゴ、北エスタミル、タラール族の村(移动前)
龙人	2	大型剑、两手大剑、刀、火术、幻术、气术	龙之息吹	各种模式的效果显著	巨人の里、パイレーツコースト
战士	3	大型剑、片手斧、两手大剑、两手斧、冲枪、盾、サバイバル	传说	EP消费轻减	ミルザブール、巨人の里
圣战士	3	长剑、两手大剑、冲枪、光术、气术、サバイバル、サーチ	传说	EP消费轻减	北エスタミル、巨人の里
武斗家	3	体术、曲刀、棍棒、刀、打枪、气术、隐密	传说	EP消费轻减	ジェルトン、巨人の里
魔战士	3	长剑、曲刀、片手斧、盾、火术、风术、魔术	传说	EP消费轻减	ヨービル、巨人の里
僧侣	3	体术、棍棒、杖、水术、土术、光术、发掘	传说	EP消费轻减	クリスタルシティ、巨人の里
シーフ	3	细剑、小型剑、曲刀、弓、隐密、マニピュレーション、交涉	传说	EP消费轻减	南エスタミル、巨人の里
魔术士	3	杖、火术、水术、风术、土术、幻术、魔术	传说	EP消费轻减	バイゼルハイム、巨人の里
诗人	3	细剑、长剑、弓、魔术、光术、交涉、サーチ	传说	EP消费轻减	メルビル、巨人の里
占い师	3	棍棒、水术、风术、幻术、气术、发掘、サーチ	传说	EP消费轻减	タルミッタ、巨人の里
アサシン	2	小型剑、幻术、暗术、隐密、交涉	隐行	容易先制	巨人の里、南エスタミル
赤魔道士	2	火术、风术、魔术、暗术、邪术	术真奥义	暗术、邪术的威力增大	巨人の里、バイゼルハイム

豆知识 对于我方而言，我方被全灭但不会GAME OVER的强力BOSS是很重要的，它们是练技的好材料。初期的热带丛林（ジャングル）里面的银龙就是一个好例子。

技・术

"《沙加》系列"的战斗就是靠技和术，使用武器进行战斗就有可能悟得技，而术要去术法屋或神殿中购买。技



的消耗与职业、技能以及装备等级有关，武器级别越高、职业匹配，BP、EP消耗就越少，而有的装备也有减少EP消耗的效果。另外，有的技也会消耗LP。术的消耗没有LP，但使用一些强力的术要消耗LP，要注意。

闪

使用武器或用体术战斗时，角色的头上有时会冒出一个灯泡，这时就会习得一个新的技巧，这就是"闪"，发动"闪"时所使用的技是不会消耗BP和EP的。武器技能的级别越高、面对的敌人越强，闪的几率也就越大。

术

术可以在术法屋和神殿中习得，本作中术的种类有10种，但它们是两两相对，也就是不能同时习得属性相反的术。人物能力中知力一项影响术的威力，除此之外，知力越高术的演出效果也越华丽。术的相对关系如下：

火和水，光和暗，风和土，幻和魔，气和邪。

连携

战斗中当角色对同一个敌人进行攻击时，如果满足了一定条件就能发出连携技。当怪物没有中途插入进攻以及选择了可以连携的技，就能发动连携了。连携的伤害比单发技要高很多，并且演出也很华丽。连携的人越多伤害越大，当然，使出的难度也就越高。另外，武器上最初的技巧是不能发动连携的。

CHECK POINT

如果没有怪物中途插入进攻，那么连携发动的概率就会大大提升。而发动连携最应该考虑的能力就是"素早"，如果一个素早高的角色和一个素早低的角色发动连携，那被怪物打断的可能性会很高。这时就要用菜单中的"行动顺序指定"了，让素早低的同伴先行动，虽然这样被攻击的概率很高，但能保证连携不会被中断。

战斗效果

在战斗中会随机发动一些效果，这些效果一般都是连携的威力加强版，有了这些效果会对战斗非常有利，甚至有一发逆转的可能。不过发动条件都比较苛刻，而且即使满足了条件也只是随机发动，所以这完全是考验玩家自身运气的东西。

无足

使用冲刺技的时候发动的效果，攻击力稍微有所上升，敌人不能躲避和防御，100%命中。

加击

使用单发技的时候发动的效果，追加攻击一次，伤害增加，有的招式在发动加击时其招式名还会发生变化。

支援

以特定的技为连携起点时发生的效果，其效果会持续给发动技之后的技巧，与通常连携相比其连携效果会提升，伤害也会增加。

无足・加击

无足和加击的效果同时发动，伤害会大幅度提升。

阵



同伴处于特定的阵型、发动特定的连携时就有可能发动"阵"，伤害比通常连携大很多，并且能召换出更加强大的力量。

神的恩惠

只有侍奉神并且被神所眷顾的人才能获得的奇迹，发动条件不明，其效果是强制结束战斗，不管战场上是否还留有敌人。

阵型

在菜单画面中选择"Formation"就能调整角色站位，站位的不同阵型也不同。每种武器都有适合自己的站位，只有在适合的站位上才能发挥最大的能力，并且只有在阵型和连携满足特定条件时才能发动"阵"的连携技。

前卫	能够发挥大多数武器的最大性能，但容易被敌人攻击。
中卫	能够发挥枪、杖等武器的最大性能，不容易受到敌人攻击。
后卫	除了弓、术以外其他武器攻击力大幅度下降，不容易受到敌人攻击，并能减少敌人的伤害力。

技一览

[illegible]
高速突き
冲突剑
カットイン
ホークブレイド
电光石火
二星冲
サザンクロス
フェイント
返し突き
圆舞剑
共震剑
スクリュードライバ
しびれ突き
小转
金のトロイメライ
乱れ突き
变幻自在
ファイナルレター
ハヤブサ斩り
剑闪
かすみ二段

[illegible]
顺手打ち
电光石火
返し突き
一人时间差
なぎ拂い
どら鸣らし
ハードヒット
痛打
かぶと割り
骨碎き
旋回击
强击
拂い拔け
龙尾返し
からすとうさぎ
合わせ打ち
木の叶落とし
ウォータームーン
スウィング
はじき打ち
乱调子

[illegible]
断ち切り
冲突剑
カットイン
ブラッドスパルタン
共震剑
一人时间差
乱れ突き
ハヤブサ斩り
八つ裂き
マルチウェイ
なぎ拂い
剑闪
心形剑
不动剑
かすみ二段
狗盗剑
スイッチバック
切り返し
十字斩り
拂い拔け

[illegible]
卷き打ち
天狗走り
心形剑
かすみ二段
スイッチバック
切り返し
かぶと割り
逆风の太刀
みね打ち
骨碎き
十字斩り
拂车剑
拂い拔け
龙尾返し
月影の太刀
变则多段突き
秘踏みの太刀
光の腕
合わせ打ち
木の叶落とし

[illegible]
断ち切り
ブレードロール
かめごうら割り
かかと切り
スイッチバック
デッドリースピン
大木斩
ハードヒット
アッパースマッシュ
次元斩
旋回击
强击
クロスブレイク
富岳八景
土龙击
グランドスラム
スイングダウン
ハイパーハンマー
アクセルターン
V-インパクト

[illegible]
卷き打ち
天狗走り
スイッチバック
切り返し
アッパースマッシュ
みね打ち
骨碎き
十字斩り
拂车剑
拂い拔け
龙尾返し
强击
クロスブレイク
秘踏みの太刀
ヴァンダライズ
合わせ打ち
木の叶落とし
スイングダウン
アクセルターン
V-インパクト

曲刀技
断ち切り
冲突剑
カットイン
ホークブレイド
ブラッドスパルタン
一人时间差
变幻自在
圆月斩
ブレードロール
八つ裂き
マルチウェイ
なぎ拂い
かかと切り
デミルーン
心形剑
かすみ二段
狗盗剑
デッドリースピン
旋回击

[illegible]
高速突き
冲突剑
カットイン
ホークブレイド
电光石火
二星冲
圆舞剑
ブラッドスパルタン
共震剑
一人时间差
小转
金のトロイメライ
乱れ突き
变幻自在
ファイナルレター
ハヤブサ斩り
八つ裂き
なぎ拂い
剑闪
心形剑
かすみ二段

[illegible]
パンチ
パンチアウト
けさ斩り
スピアー
スープレックス
稻妻キック
ジャック・ハマー
罗刹掌
空气投げ
炼气
泷登り
サブミッション
シャインインパクト
明王九印
四方投げ
回し蹴り
流体拳
闪光魔术
三角蹴り
无音杀
三龙旋

[illegible]
闪光突き
返し突き
乱れ突き
变则多段突き
光の腕
二段突き
螺旋突き
チャージ
双龙破
石碎无尽
草伏せ
エイミング
十方
スウィング
活杀兽神冲
独妙点穴
ジャベリン
脑削り
スカッシュ
流星冲

[illegible]
断ち切り
ホークブレイド
フライ・バイ

[illegible]
断ち切り
共震剑
天狗走り
不动剑
スイッチバック
切り返し
かぶと割り
アッパースマッシュ
みね打ち
十字斩り
拂车剑
拂い拔け
龙尾返し
旋回击
强击
クロスブレイク
光の腕
合わせ打ち
スイングダウン
V-インパクト

トマホーク
一人时间差
圆月斩
ブレードロール

[illegible]
闪光突き
ブラッドスパルタン
天狗走り
スイッチバック
痛打
ウォータームーン
ハイパーハンマー
二段突き
チャージ
双龙破
无双三段
草伏せ
十方
スウィング
活杀兽神冲
万物一空
はじき打ち
脑削り
スカッシュ
乱调子

かめごうら割り
高速ナブラ
かかと切り
车轮击

[illegible]
早射ち
力矢
スプラッシュアロー
スリービート
プラズマショット
瞬速の矢
连射
ザップショット
狙い射ち
クイックチェッカー
むささびシュート
サイドワインダー
スパローショット
フェニックスアロー
影缝い
でたらめ矢
イド・ブレイク
アローレイン
影矢
ミリオンダラー

夜叉横断
スイッチバック
デッドリースピン
大木斩

[illegible]
顺手打ち
天狗走り
削岩击
かめごうら割り
なぎ拂い
车轮击
どら鸣らし
スイッチバック
ハードヒット
痛打
かぶと割り
骨碎き
旋回击
强击
土龙击
ウォータームーン
グランドスラム
ハイパーハンマー
アクセルターン

骨碎き
次元斩
旋回击

豆知识

在ゴドンゴ让アルベルト的姐姐ディアナ成为同伴的话，那么アルベルト在游戏中就不会出现；当主人公是アルベルト时就不会遇到ディアナ，真是可悲的姐弟啊。

模式

游戏中存在着3种模式，它们分别是：攻击模式（アタックモード）、防御模式（ディフェンスモード）以及策略模式（トリックモード）。攻击模式是强化攻击，防御模式是容易反弹敌人的攻击让敌人的攻击无效化，策略模式是能更快地进行攻击。武器存在着的3种模式可以在锻冶屋进行变换，除此之外角色也可以改变模式，方法是在体术屋进行更改。当武器和技的模式相同时就能发挥最大的性能，相应的技的效果也会得到提升，而技的模式与武器模式相符也更容易“闪”出来。因此容易受到集中攻击的角色（比如站在阵型前卫的角色）就最好使用防御模式的武器和技进行战斗，而如果觉得容易被抢先攻击的话那就用策略模式吧。三种模式存在着互相克制的要素，就像锤子、剪子、布那样。攻击模式克防御模式，防御模式克策略模式，策略模式克攻击模式。



攻略篇

攻略准备

游戏开始时可以在8名主人公中进行选择，这8名主人公各有特色，选择谁完全看玩家自己的喜好。8名主人公除了在初使阶段的剧情有所不同外其他剧情都是通用的，不过选的主人公不同他们的反应也有所不同。

自由剧本

高自由度是“《沙加》系列”的传统，当选好主人公后到哪里去、发生什么样的剧情完全是玩家自己的选择。也就是说不会被故事所束缚，甚至可以说这个游戏没有一个固定的故事。想发展什么样的剧情就可以去发展，觉得麻烦的剧情大可跳过。

事件

游戏中发生事件有三种途径，一种是通过吟游诗人来向玩家讲述，一种是从村民那里接受任务，一种是从村民那里打听到某些传言。这些事件都可以在菜单的Player note里面查询，并且还能查询到事件是否完成，这是非常方便的设定。

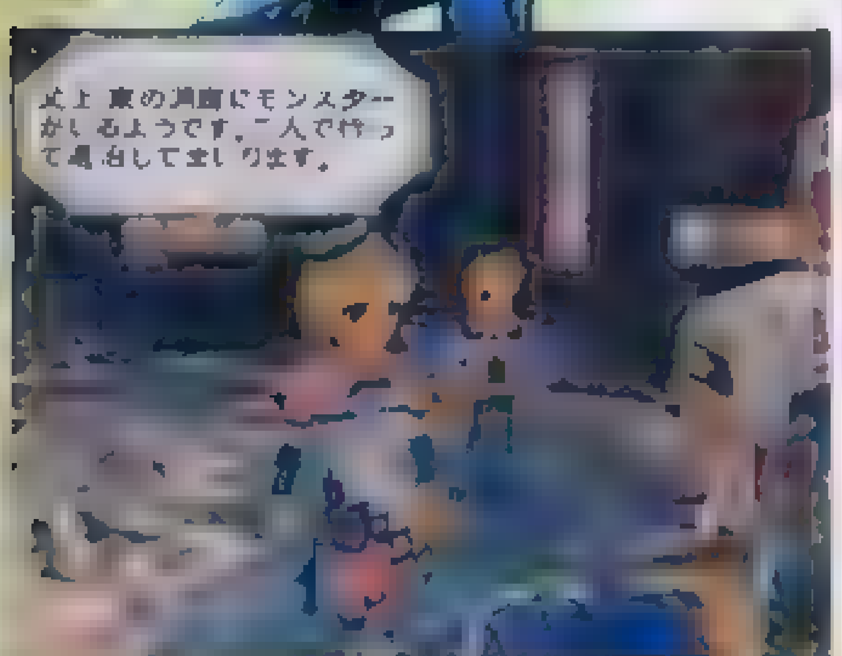
8名主人公初期攻略

这是8名主人公各自的事件，其他角色是发生不了的。当各自的固定事件发生完后就会进入共通剧本，到时要去哪里就看自己的决定了。



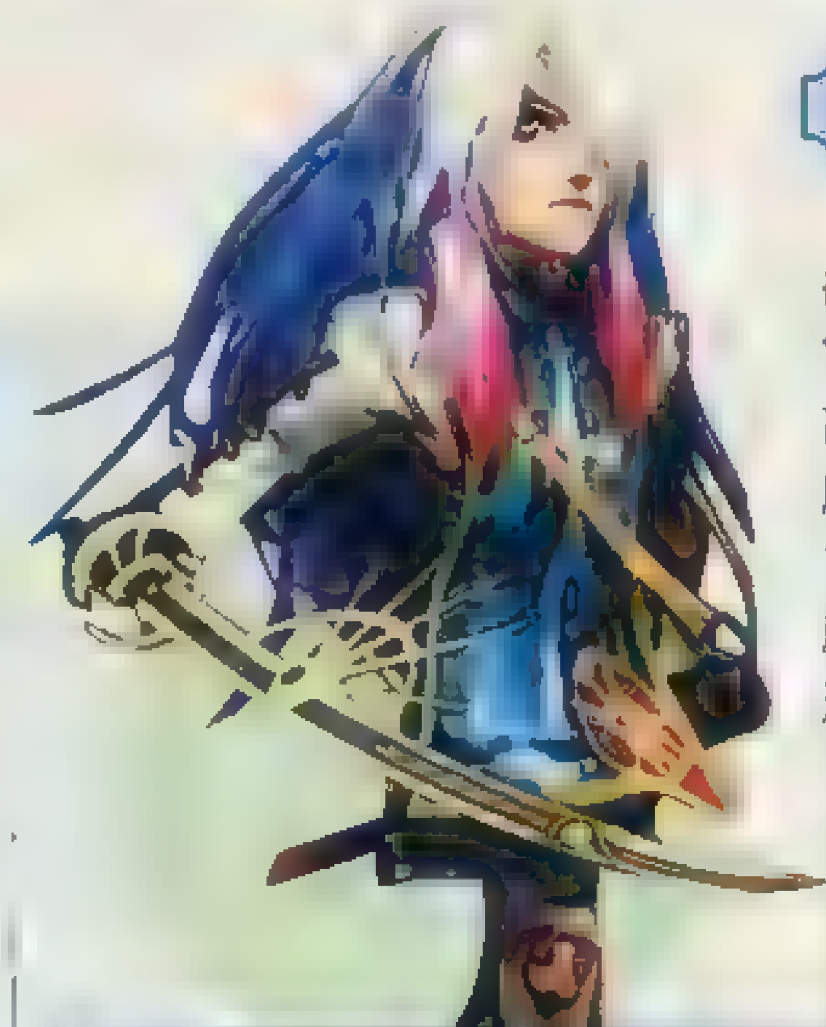
阿尔贝托

首先装备上所持的武器防具，然后去王座之间，与姐姐ディアナ对话后让其加入。然后出城去イスマスの洞窟，将BOSS打到后返回。与国王对话发生强制剧情，前往ローバーン，然后经过ブルエール时所乘坐的船遇难被シフ救回一命。与シフ一起击退バルハラント的怪物，在雪原的3个洞窟中将各自的BOSS打倒后回ガトト之村，从ガト那里得到世界地图，这样就可以到世界各地去冒险了。



角色育成指南

アルベルト的初期能力很低，很容易死亡因此一开始将他放到中卫和后卫比较好。战斗开始时JP与其回复量比较平均，因此根据状况进行攻击和回复。



格雷

开始地点是リガウ的ジェルトン，最初在街上打听到财宝的消息，然后去草原。进入有财宝的洞穴（地图右下方）地下3阶，先得到一把古刀，然后继续深入打败BOSS得到财宝。在草原和财宝的洞窟中有很多恐龙敌人，就现在的能力而言与它们战斗无疑是找死。回到ジェルトン就会出现通往メルビル的船，乘船时会出现3个选项，选择之后就可以开始自由冒险了。



角色育成指南

能力非常平均的角色，入手的古刀属于越用越强的武器，古刀在EP减为0后用指定的补强材强化，然后再用坏，再用指定的补强材强化，最后会成为很强力的武器。グレイ的知力成长不错，可以让他成为术士，如果觉得这么一位帅哥转成术士有点浪费那就让他变成魔法剑士型的角色吧。



艾夏

初期状态的艾夏其能力很低，战斗少有胜算，不过即使战斗失败也会发生事件，因此不用担心。在被ナイトハイル救了后与他一起去クリスタルシティ。之后回到タラール族之村，从ニザム那里打听到ウソ的地点。在ガレサステップ发生的袭击战战败后还会有事件发生，然后与ジャミル一起打倒ウハンジ的手下。当ジャミル成为同伴后就可以自由行动了。



角色育成指南

由于有采集草药的特技所以在回复方面不用太担心，但因为初期能力很弱所以在战场上很容易被打倒，所以就不要把她排在队伍的前列，还是让她转“ハンター（猎人）”的职业在后排用弓箭进行攻击算了。



克劳蒂亚

开始地点是迷之森，先回去与魔女オウル对话，然后可以打开オウル房间的宝箱。前往森林入口发生事件，救下ジャン后返回向魔女报告情况。之后从ジャン那里拿到地图，前往メルビル。前往メルビル?阶的エリザベス神殿遇到ジャン，ジャン又会介绍同伴グレイ加入，之后就可以去自由冒险了。



角色育成指南

HP比较低，所以放在前卫进行战斗比较危险，好在她用的武器是弓，因此可以将她排在后卫的位置，依靠腕力成长高的特性来进行进攻。

豆知识四 在リガウ岛的草原上有许多恐龙，平时被它们发现会很轻松地甩掉它们，但如果拿了恐龙的蛋的话它们就会变得疯狂追赶，好在与它们战斗是可以逃跑的……但是逃跑是要减LP的。

贾米尔

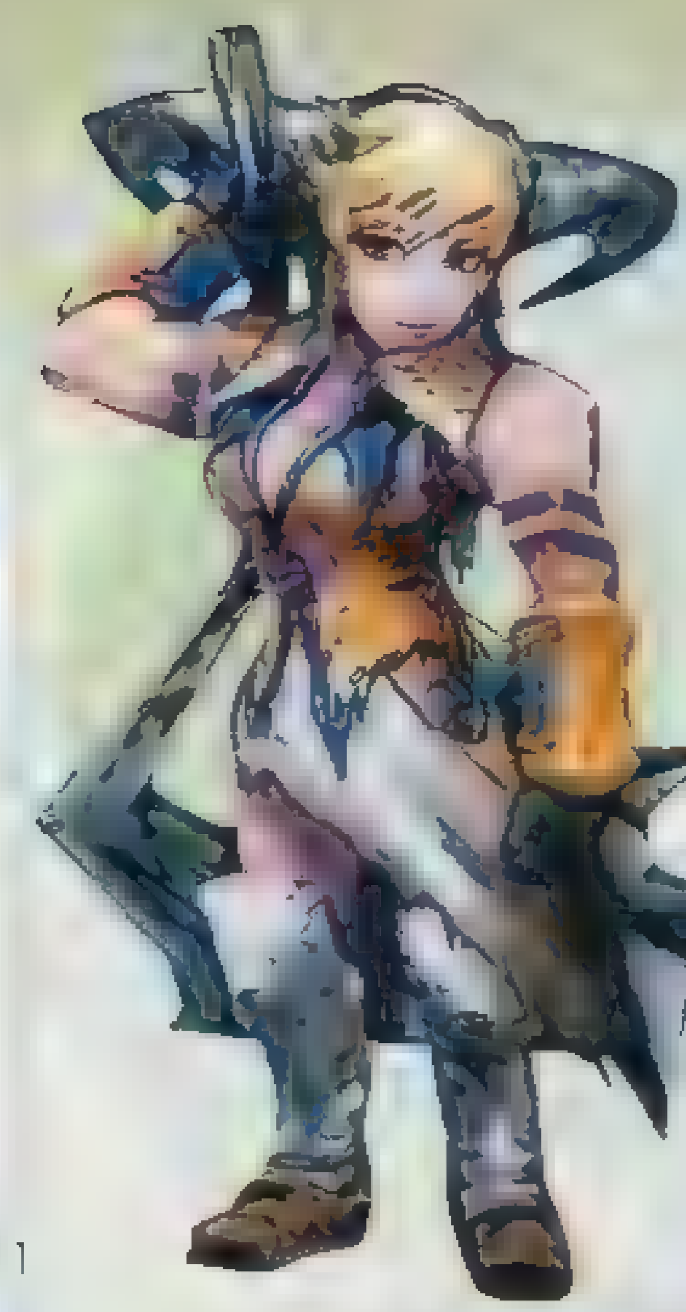


首先去南エスタミル的酒吧接受委托，然后去ファラ的家听到她被奴隶商人带走的消息。去奴隶商人的家，知道ファラ被囚禁在北エスタミル的アムト神殿中。为了潜入后宫，在进行女装之后潜入了北エスタミル。进入アムト神殿的隐藏房间，让アイシャ成为同伴后击倒ウハンジ的手下。之后在北エスタミル的酒吧中从商人那接到护送他的任务，然后就可以去世界各地冒险了。

角色育成指南

由于初期武器技只有细剑所以要注意，虽然初期装备的西洋剑比较强但由于腕力成长率不高所以与其他武器或体术并用是一定要的。

希芙

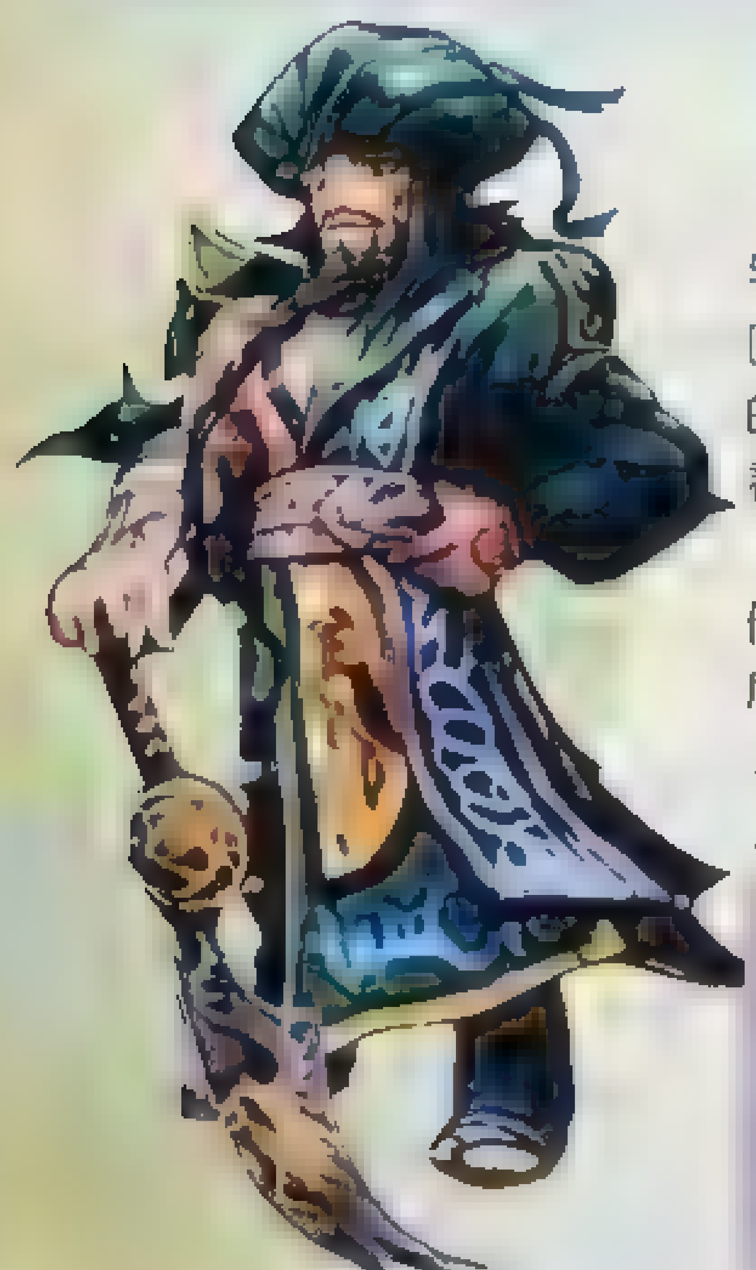


与ガト对话后接受击退怪物的任务，然后去东、西、南的洞窟中打倒BOSS。接受到ガト的报酬后，去雪原的东北边救下漂流到这里的アルベルト。然后在ガト的家让アルベルト成为同伴，再次接受击退怪物的任务。在3个洞窟中击退BOSS，并从ガト那里拿到报酬后就可以向骑士团领移动了，之后就可以开始自由冒险。在オイゲンシュタット与オイゲン公对话就会发生“骑士团の夸りにかけて”的事件。

角色育成指南

シフ的HP、体力和腕力很高，让她在最前列战斗是最佳的选择。另外，由于她BP的最大值很高，战斗开始后就能实用比较强力的技，不过シフ的BP的回复量比较少，所以在持久战时要注意。

霍克

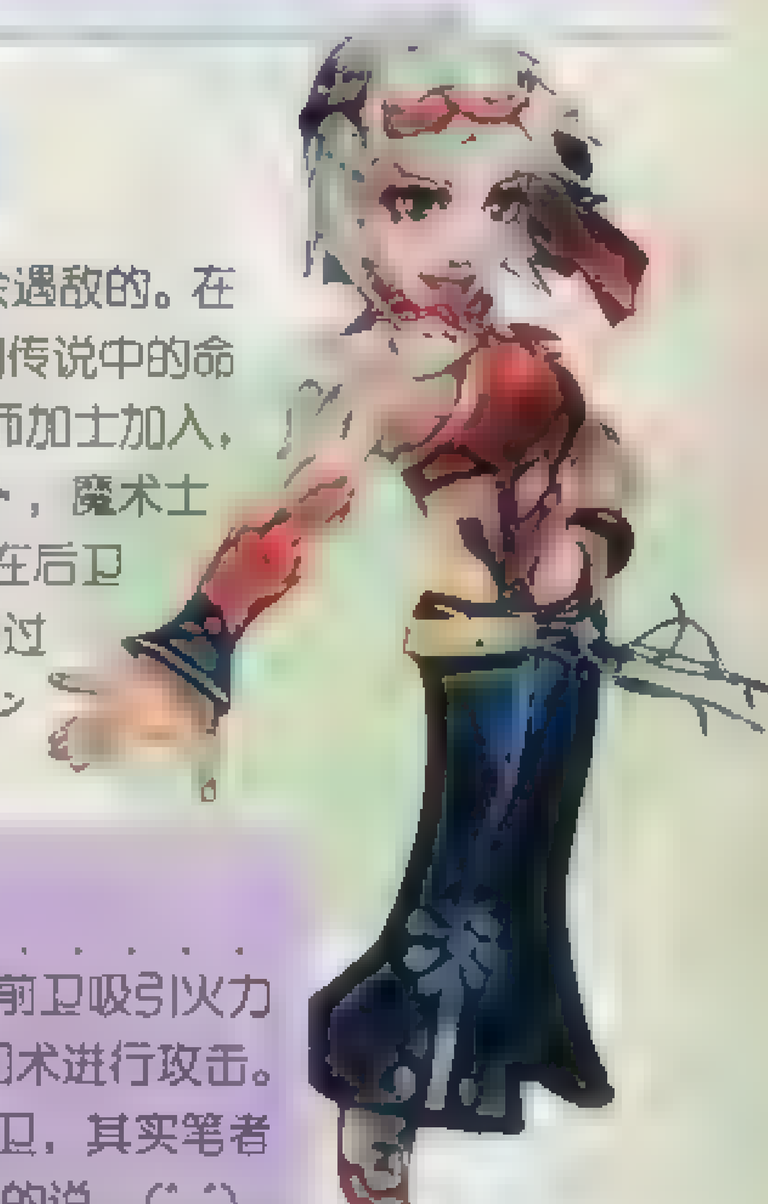


先乘船从洞窟到パイレーツコースト，在集会所与ブッチャー对话，然后坐船出洞窟，在发生剧情后回到パイレーツコースト的集会所。剧情后遭到海盗的袭击，这时不要与ブッチャー对话，免得死得很难看。坐船出海强制到ゴドンゴ，前往热带丛林中的ゲッコ族的村庄，与长老对话后发生“ゲッコ族”的事件。然后去ウェイブ的武器屋深处听到一个声音，然后与武器屋店员对话发生战斗。胜利之后再去找ゲッコ族的长老完成事件。然后坐船去ノースポイント和メルビル就可以展开自由冒险了。

角色育成指南

初期就拥有比较实用的技，因此序盘相对比较轻松。战斗开始时的BP就有最大值的一半，所以能够实用强力的技。但是，相对的，BP回复量比较少，在长期战时就要注意BP的分配了。

芭芭拉



バーバラ一出来就有马车，坐马车行走是不会遇敌的。在ウェストエンド的酒吧中与吟游诗人对话就会得到传说中的命运之石中的幻之アメジスト，先让酒吧中的魔术师加士加入，然后去ヤシ的洞窟去击倒BOSS アクアサーペント，魔术士的ウインドカッター对BOSS有效，所以让魔术士在后卫进行术攻击就行了。另外，游戏开始后可以直接通过ニューロード去领国クジャラート，推荐先将フロンティア的各地转一下。

角色育成指南

同伴エルマン的HP、LP比较高，将其排在前卫吸引火力比较好，而バーバラ就在中卫和后卫的位置用弓和术进行攻击。如果バーバラ的HP到了一定程度可以让其在前卫，其实笔者觉得バーバラ的成长率不错，让她学体术很漂亮的说。(^^)

通往最终迷宫之旅

“《沙加》系列”的自由度是可怕的，不管是不是完成了所谓的主线剧情，只要战斗次数到了一定数值就会进入游戏的终盘。之前说了，游戏的时间是按照战斗的次数推进的，敌人也会随着战斗次数的提升而提升能力。完成事件更是可以说完全是看玩家的一时心血来潮，如果快的话只发生几个事件，然后战斗次数达到要求就可以通关了……(.-b)

当游戏进入终盘时为了找到最终BOSS サルーイン场所就去酒吧找吟游诗人吧，他会告诉你サルーイン的复活接近了然后叫你某个地方打听他所在的位置。要让吟游诗人说出サルーイン快要复活的话大致需要几个条件：战斗次数超过300，每个角色的HP要有400左右，义勇军的小孩的情报中出现了“最后のヒミツ”的信息。要了解サルーイン所在的位置有3种途径。

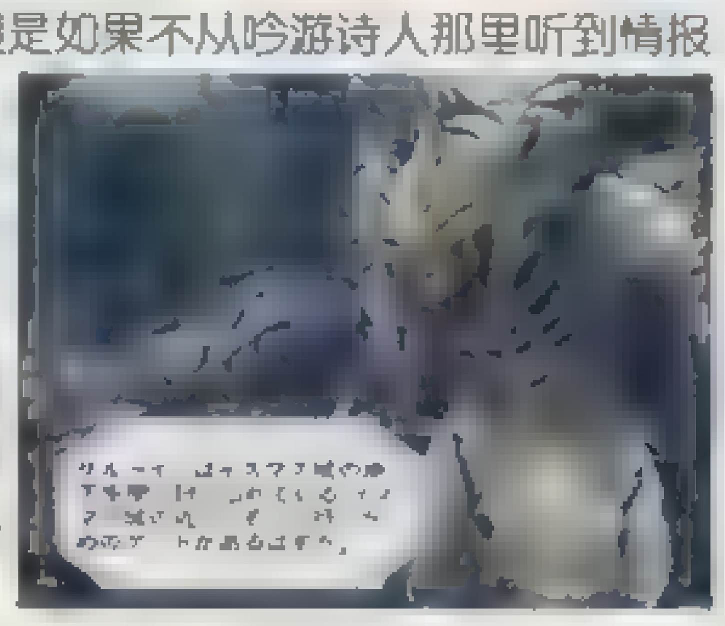
オールドキャッスル

从吟游诗人那里打听到情报后前往ウソの村，发现那里已经开始了祭祀活动，然后前往ガレサステップ，在中央的类似石柱遗迹的地方会看到3只怪物在围着一个圆转圈。回到ウソの村，与村口的小孩对话了解到オールドキャッスル的所在地。从地图上直接移动到オールドキャッスル。オールドキャッスル中的谜题是将石像的头转到面对面，这样门就会打开。先往1阶的左边走，从楼梯上去，途中打败两个BOSS“古城の番人”，打败它们之后有两个石像就会调到1阶，回到1阶同样将掉下来的两个石像的头转到面对面，这样门打开就会出现一口井，从井里就能走到巨人の里。到了巨人の从巨人长老那里得知了サルーイン的所在地。要注意的是在与巨人长老对话之前是不能买道具的，另外，这里的修炼所的职业都是传说中的职业。



冥府

冥府的入口在トマエ火山的最深部フレイムタイラント住所的后面，但是如果不从吟游诗人那里听到情报的话即使与フレイムタイラント对多少次话都是不会出现任何选项的。虽然打倒フレイムタイラント也会前往冥府但“火神防御轮”的事件就不会达成了。



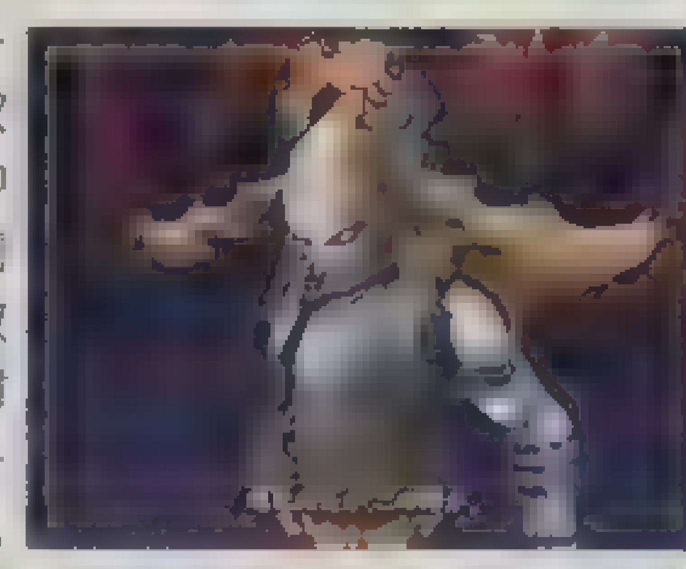
进入フレイムタイラント身后的门后沿着三途之河前往冥府，在最里面的房间找到冥府之王デス，与デス对话会出现以下几个选项：“希望得到很强的武器”，选择这个会得到“死之剑”，但会随机消失一个同伴；“希望得到很强的防具”，选择这个会得到“死之铠”，但会随机消失一名同伴；“希望让同伴复活”，选择这个会将消失的角色复活，但会减少LP，每复活一个减少1点LP，而且是LP的最大值永久减少；“告诉我サルーイン的所在地”，选择这个就会告诉你サルーイン的所在地；“战斗”，选择这个就是和デス战斗。要注意的是，得到死之剑和死之铠时消失的同伴是不能复活的。

最终试炼

与吟游诗人对话后前往ドライランド，然后接受最终的试炼与オーガチャンピオン、フローズンボディ、グレンデル、ザラタン、キング·モク、ジャスコニィ、恐龙、デストロイヤー、アムルアムト、ウィルムファウンダー、アラストル、ゴールドドラゴン战斗，然后与エロール对话就会知道サルーイン的所在地。

最终迷宫

当知道了サルーイン的所在地后前往イスマス城东边的洞窟，从洞窟里前往最终迷宫。最终迷宫有4层，前三层每一层都有一个中BOSS，打败他们之后就可以打开他们身后的门得到一些珍贵道具，但是如果打败了他们的话那么在第4层就要与打败的中BOSS再战斗一次，如果不想一次性对付3个中BOSS那就直接前往最下层吧。打败中BOSS就会面对最终BOSS サルーイン，他会变身，



并且变身后属性还会发生变化。要挑战的话HP最好在600以上而且速度要快，而且他会操纵死人的术“アニメート”，所以一旦有人战斗不能要立刻复活。

二周目后的变化

二周目后在选择主人公时可以选择在前几次周目时习得的职业，职业不同初试能力也不同，而商店的级别也会保留。但技、地图等东西是不会保留的。二周目后在最终迷宫第4层如果击败两个以上的中BOSS，就会出现命运之石的祭坛，将命运之石放到祭坛上最终BOSS就会越强，完全为挑战极限做的。

豆知识五　不要以为敌人的LP都只有1，有的敌人的LP是有2的，它们被击倒后会复活，所以……

攻略透解 Guide Through

FAR EAST OF EDEN 天外魔境III NAMIDA



总体来说，本作可以算是一款好坏参半的慢热型日式RPG。当初上手该款游戏时，也许它会给你以下的印象：平淡得无法再平淡的剧情，普通得无法再普通的画面，高得令人头疼的遇敌率以及频繁到渣的读盘。但坚持一下后，你就发现它的优点也有很多：多变的技能和新颖的习得传授系统，超级多的隐藏要素和分支剧情让人去挖掘，精美的物品插画激起玩家收集的欲望，众多的同伴也各自都有自己的特点。只不过，玩家需要花费一些时间去发掘它的优点就是了。

天外魔境III NAMIDA	Hudson	RPG
PS2 天外魔境III NAMIDA	2005年4月14日	日版

系统详解

操作键位

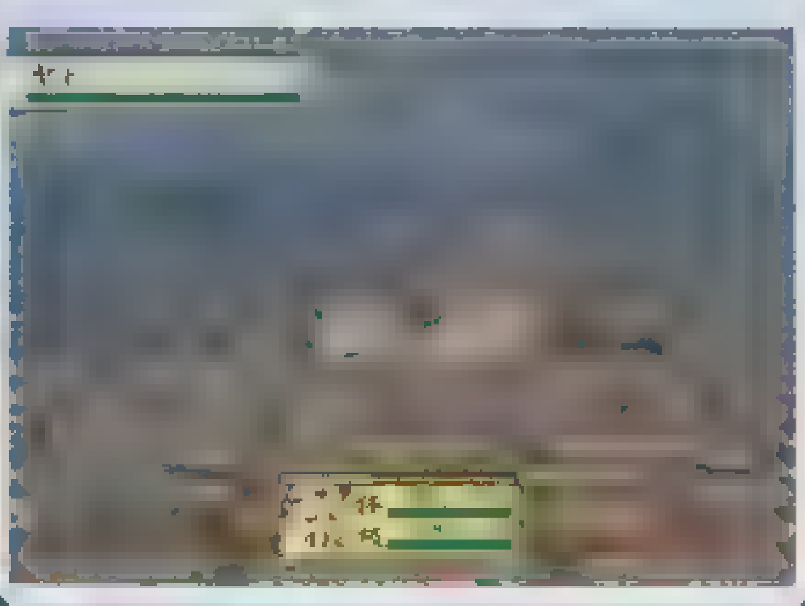
△	调出菜单，奥义发动
○	决定键
□	查看地图，以及查看时放大和缩小地图
X	取消
L3	控制方向
R3	控制视角的远近
L1、R1	奥义发动后连携奥义选择
L2、R3	菜单快速移动或切换

状态解说

体	生命值
技	即魔法值
攻击力	物理攻击力的大小
攻击回数	使用武器攻击时可以行动的次数
防御力	物理防御的大小素早
素早	速度的快慢，也同时影响攻击命中率和对敌人攻击的回避率
知力	术攻击时威力的大小
精神	术攻击时命中的高低
术防御	对术的防御的高低
运	运气值，影响物品掉落率和先制攻击以及防止敌人先制攻击

斗气槽

战斗时位于人物状态区上方的由10格小格子组成的槽，人物进行物理攻击或者受到伤害都可以使气槽上涨。如果使用普通技能则每使用一次耗费一格，当气槽满了发光后就可以发动该角色装备的奥义。



界标

因为游戏中地图比较大，所以判断方向就要靠这些路上的标志了，一般都位于路的分岔口处。



记录方式

游戏中记录的方式有三种：1、宿屋中和老板对话记录；2、大地图画面可以直接记录；3、站在迷宫中的蓝色阵上可以记录(并且这个阵可以使所有角色完全回复，包括战死的同伴)

技能

每个角色独有的个人技巧，有攻击有回复，技能的使用只耗费斗气槽，并且有熟练度，每使用一次熟练度+1，当达到该技能要求的熟练度次数的话那么表示该技能完全悟得，此技能的使用效果有一定上升，并且可以向特定的角色传授。另外角色特定的技能悟得可以学会新的奥义。技能先要在菜单的技能一栏中选择装备想要使用的技能，然后在战斗的时候按相应的方向键+"○"键就可以发动了。技能的获得有三个办法，一是特定级别达到，二是特定技能悟得，三就是右面提到的技能传授。



奥义连携

当有两人以上可以发动奥义时，发动任意一人的奥义后用L1、R1键选择下一个发动人，这样第一个奥义发动后马上就进入下一个奥义发动。奥义连携还附带特殊的效果——即奥义连携效果，连携发动后第一个发动的奥义所带的效果会在后面的奥义发动时候也同时出现。而第二发动的可以在最后第三连携中出现。例如：为朝的奥义带有援护射击的效果，那么在下一个奥义攻击的时候为朝就会一同发动攻击并且这个攻击没有任何耗费，相当于他又攻击了一次。所以如果是三人连携的时候先发动的两个是有援护射击的奥义的话，那么一共可以攻击6次。可以达到惊人的攻击力。

建筑作用

游戏中的建筑类型很多，下面就大概讲一下各自的作用。

宿：睡觉恢复体力的地方，另外附带解除身上无法解除的诅咒装备(睡觉即可)

武：武器屋

防：防具店

み：土产店，一般卖的是当地的特产物品和饰品，但也有的地方会有角色的武器卖。

道：道具店

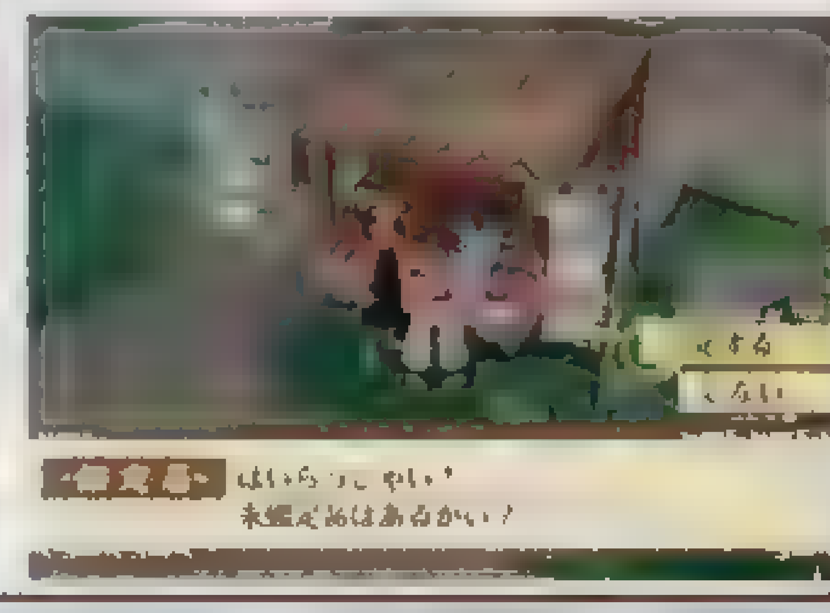
细：合成物，用游戏中得到的材料和水合成饰品。合成时需要两份材料加一份水，成功后饰品的配方被记录下来，失败后材料没事但水会消耗掉。水的级别有三种：水、圣水、神水。饰品的配方并不是惟一的，同种饰品的配方可以有三种之多。

鉴定屋：游戏中会不时得到一些不知名的物品，想要弄清楚就必须去鉴定屋花钱鉴定。

よらず：贩卖挖出物品的地方，这里的物品有时价格比实际的要少但有时又会多很多，所以买之前最好记录一下。

物物交换：用自己现有物品交换老板手上的物品的地方。

乐座：查看完成和可以完成的分支剧情的地方。



技能传授

当一个角色的某项技能达到要求的熟练度之后就可以向特定的同伴传授以让该同伴领悟出新的技能，但是每传授一次就需要一个叫"技能印可"的物品，它可以在战斗中或者宝箱中得到。

奥义

其实就是角色的超杀技，奥义分为数种类型，有些是纯攻击用，有的是辅助或回复用。奥义一般都带有各自的附加效果，当战斗中有两人以上可以发动奥义时就可以进行奥义连携。同样必须在技能一栏中选择装备才能使用该奥义。



www.plumbook.cn
©HUDSON SOFT ©2005 RED

术



游戏中的术(也就是魔法啦)是要靠装备得到的相应的"卷物"才可以使用，使用术要耗费技力。术也有熟练度，达到熟练度后威力上升并且不用装备也可以使用。术的种类一共分三种：攻击、回复和辅助。而卷物的是从游戏中的分布在各地的天狗庵中的天狗那获得。

武器攻击回数

所有的武器都有一个攻击回数，这个数字就表示在进行物理攻击的时候，使用该武器的角色可以攻击的次数。一般来说，只要威力相差不是很悬殊，建议最好选择攻击回数多的武器。

战斗

战斗中行动时可以自由变换身上的任何装备，包括技能、奥义、武器等，也可以交换后排的同伴出战，这些行动不耗费任何东西，只要没有确定攻击，那么可以随便进行上面的操作。战斗后获得的德就是经验(我想起了雷老虎的那句"要以德服人"……)，获得的德是平分在所有同伴身上的。

特殊角色



我方角色中有一个是比较特殊的，那就是可爱的トンカラリン同学。他不能装备武器和防具以及卷物，除了自己个人技能外，他的攻击手段就是"学习"，学习敌人的技能，其实也就类似于《最终幻想》系列"中的青魔法。战斗中选择变身就可以变成此次战斗中遇到的任何敌人(当然BOSS除外……)，如果该敌人拥有自己的技能的话，那就有可能被他学会。变身后选择敌之技这个选项查看，如果敌人身上的技能是灰色则表示不能学习，红色的表示自己本身已经会了，而蓝色的就表示可以学习的，使用这些技能一定次数就可以学会(根据不同的技能次数也不同)，下次不变身也可以使用了。这些技能使用时需要耗费技能点，并且也有熟练度的设定。

ps 比较搞笑的是他每次变身不管对手体形多大，他永远比人家小几号，就像MINI版。

流程攻略

高千穗地区



在神社门口与壹与的朋友交谈，神社下方入口处得知家里人正在找自己。到村子左上角的家中和母亲交谈两次得到母亲做的饭团。到神社前的舞台前，与父亲对话得到100两。在神社里得知壹与去了神社右边山上的神木，去的途中碰到几个村中的无赖，他们嫉妒主角和壹与的关系因此想要来找麻烦。山顶神木见到壹与，对话时，祭祀开始，下山看壹与的舞蹈。

晚上家中收到神主的邀请，那弥达作为今年的人选被要求送神镜回供奉处。和神主交谈得到神镜后。进入至供奉处，但是白天无赖又来挑衅。纠缠中神镜掉在地上碎了，这时大量魔物出现。拣起地上的剑进入剧情战斗。顺便熟悉系统。

回村子与被怪物附身了的父亲战斗，胜利后壹与被抓走。主角被打晕，醒来后出发誓为父亲和壹与报仇。游戏正式展开。出村后向东走在野边丘村乘船到达国东地区。

要点 村子的右边有[illegible]天狗对话得到[illegible]北边的国见山有雷岩挡道无法[illegible]野边丘村在村子的下方坐船

国东地区

1 白杵村

到左上方的汤布院村，强制战斗。战斗时牛坊主暂时加入。离开村子北上到耶马溪，过桥进山洞。一直向北走出洞。继续向北偏东方向走，来到一块大的石壁前，这就是地狱巡り，进入最深处与抓走壹与的イチモツ战斗。

要点 这里宝箱中的铁的大剑最好要[illegible]BOSS战 BOSS的HP有3000左右[illegible]体到其他怪物身上(此时无法伤害他，只有杀掉所有杂兵才可以让他现身)建议先蓄满气槽后换大剑奥义招呼他

2 别府町

壹与昏迷不醒，和ツグミ对话后要去采万命草。

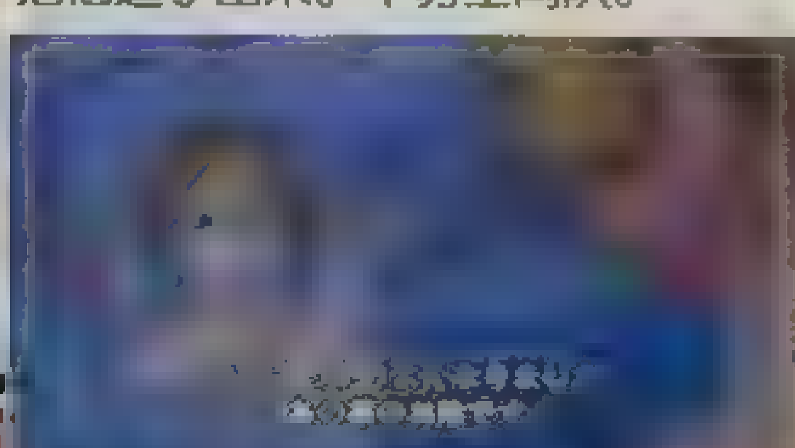
3 くぼて山

宇佐町以西，深处的记录点向右走，红色的植物就是万命草。得到后回别府町。牛坊主加入。

要点 途中的红色宝箱叫"百鬼夜行箱"，打开它就要面对强敌，以现在的实力最好不要打开。记录点下方有雷岩挡路，暂时无法通过。

4 别府町

去旅馆，剧情过后壹与醒来了。下楼，在左侧浴室的女浴室入口听到谈话，回楼上和牛坊主谈话。第二天一早，刚出旅馆就看到イチモツ附身在村民身上来捣乱，还好牛坊主念经把他逼了出来。牛坊主离队。



5 汤布院村

去右上方的毛毛寺进行BOSS战，牛坊主加入。BOSS之一的シロモツ的HP有2900左右，而另一个BOSSクロモツ的HP在2600左右。都会凭依和召唤。解决办法还是一样，蓄满力用攻击力高的武器发动奥义。战斗后旁边笔店里的笔任买一支。

6 日の出村

别府町右上方过桥就到。村长家里和村长谈话后，给他刚才买的笔得到汤の花(就是炸药)。出村。

7 地狱巡り

在入口右边石堆处使用汤の花炸开通路进入热泥地狱，出口处再次遇到シロモツ和クロモツ，战胜后出去。

要点 [illegible]BOSS战和[illegible]一样打就可以了

8 梅里村——猪群山

出梅里村直走。山顶圆台，直走就是下山的路了。出山时遇到赶来的ツグミ和壹与，壹与加入。

9 变化城

猪群山北方。下到最深层。

要点 [illegible]在空中的主格[illegible]梯分三层[illegible]处左边的平台是正确的路[illegible]救出所有小孩后斩开红色的门进行BOSS战 BOSSイチモツ的HP在85000左右 同样的方法对付他，打败他后这个地方开始崩溃，变成了火之神社

10 门司村

本地图的最左上角，宇佐町的左上角到上面海边坐船到志贺岛村。

砂河地区

注：该地区目前物价是其他地方的3倍左右

1 志贺岛村

出村，沙漠中司区域有大型的沙尘暴岚无法再前进。左走到博多町。

2 博多町

由两部分组成，进入町中间博多座，救出被袭击的人，按照指点从舞台下边观众席位中间进入地下。在博多座地下调查墙上的字就会出现路，但是要完全按照歌、舞、伎三个字的顺序调查。按照右、上、左、左、上、左、下、左、左、上、右、上、右下、右、上的顺序通过。战斗后救出义右卫门，在大宰府里得到门のカギ。

3 太宰府

位于博多町右下方。从最上方的天满宫左侧小门潜入天满宫。在监狱中救人，得到鬼丸の数珠。接下来是个类似《MGS》的版面，不要被从正面发现，要不然要从牢房那里重来。在天满宫内战斗。

要点 [illegible]HP800左右，战斗后逃出。

4 博多町

再次来到博多座与义右卫门交谈后得知要金和金刚石来做能潜沙的机器。

5 金山

太宰府的西面，在入口花10元进去。下到最里面开始挖金子。虽然挖的东西可以带走但挖到的东西是随机的，不管以什么方式出矿都必须付500两。

6 吉野村

地图东边的一片树林里，和村子的长老交谈。用水99个交换得到金刚石

www.plumbook.cn



⑦ 博多町

博多座交出东西，沙地船完成。避开沙岚进入地图中间的地区。

⑧ 魅惑城

在地图上有湖的沙岚里。

要点 一楼到达最里面有镜子的房[illegible]经过最后一个镜子会出现[illegible]的影像[illegible]这里如果进入沙岚就会发生一次强制战[illegible]200左右[illegible]减少到一定程度会钻入地下(这时除风术外任何攻击无效)，然后用沙岚全体攻击，弱点是水属性攻击。上楼后到有记录点的房间左边有镜子房间前调查镜子后发生BOSS战，BOSS钢铁の纯洁的HP在9500左右，要先把他的三个防护圈打掉，我方攻击才能对它造成伤害。需要注意他的全体攻击可以造成每人约300点的伤害。胜利后继续上楼，调查浴池里的三个女人后发生BOSS战。

BOSS“灼热の情欲”的HP在14000左右，建议用术攻击为主，这样才可以在攻击她的同时消掉火焰环，减少物理攻击被妖火反击的几率，她只会用妖火。推棋子如图所示：



开门进去后发生BOSS战，シャンネ的HP20000左右，招式：妖风、情热の沙岚(全体风术攻击)、恋奴隶の贡物(全体吸力和技)、血化妆の岚(全体四连击)。打倒シャンネ后他会变身，变身后HP在28000左右，招式：泥沼の腐臭(全体攻击、附加减防御)，几千の我孑(全体物理随机攻击)，强烈建议我方HP保持在400以上，我方攻击用的手段还和以前差不多。胜利后又解放了一个火之社。

Ps 在砂河这里开始就可以买到“风之护符”，作用是瞬间移动到曾经到过的地点。另外，魅惑城崩溃了以后物价恢复正常。

⑨ 沙河村

太宰府的左下方，进村向左。出村。

⑩ 高良山

沙河村出来就到。路上收到新伴トンカラリン。出山一直向西走。

⑪ 有田村

高良山以西基本与高良山处于一条水平线上，村里找到栗右卫门，得知他需要“三兵卫の土”。

⑫ 雷山

高良山以北最里面可找到三兵卫要到土。

要点 [illegible]以去太宰府天满宫里买最贵的饰品（也可以利用这里的落雷快速提升回复术的熟练度）地图东北区域的宝箱，一定要有避雷护符才能通过，找到三兵卫拿到土返回。

⑬ 有田村

将三兵卫の土给栗右卫门，得到沙河锦の财布和舞千の皿。出村前往伊万里村。

⑭ 伊万里村

位于有田村北方的海岸边，码头乘定期船。

长崎地区

① 佐世保村

坐船到达佐世保村之后出村即可。

② 长崎町

佐世保村的左下，路比较远，看到路标后向左走。进去后连续看到イダテン掳走妇女。来到町北处发生剧情战，不用攻击イダテン，因为他数回合后就会逃跑。(町北出去就是出岛，以后这里可以进行建设)之后出町。

③ ギヤマン馆

长崎右边过桥后向上走。

要点 进入馆内[illegible]高台下的宝箱得[illegible]把它装在高台上左数第2块玻璃上面，进入大厅左边的门，按门边的门铃，根据音乐调查座钟，调查的钟发出的音乐和门铃一样门就会打开，开宝箱战斗后得到クラブのガラス，将其放入大厅高台左数第3块玻璃。

再进入大厅右边的门。调查右上角墙壁，被吸进去。调查左上灯上边的墙壁，接下来调查房间右下角的墙壁，进入开宝箱得到スペードのガラス。原路返回，装在最后的玻璃上。

出去从花园进入地下。最先开上面的宝箱再按逆时针顺序开启宝箱，门打开。后面的房间，按黑桃，方块，梅花，红桃的顺序打开宝箱，左侧门打开。得到悲恋のドレス。按红桃，方块，黑桃，梅花的顺序，得到ペーパーナイフ。按梅花，红桃，黑桃，方块的顺序开的话上面的门就会打开，调查宝箱与BOSS死神战斗。死神的HP为16571，招式：自身全能力上升，妖水，妖风，妖火，妖雷。弱点圣属性攻击，胜利后得到かぎかた。之后回长崎。

④ 长崎町

刚进去遇到捣乱的猿人マント，发生BOSS战。マントー的HP为13000，招式：马鹿(全体强力攻击)。先防御，他会因为肚子饿了不再行动，那时他就只有等着挨扁了。战斗结束去道具店找里面的钥匙职人做钥匙，得到云仙のカギ。

⑤ 云仙

ギヤマン馆的南方，进去打开铁门进去通过这里。

要点 有猴子扔石头阻挠，被击中会扣血，在桥上的时候猴子还会移动，尽量提前躲闪。

⑥ 俺样ランド

云仙出来顺路走就可以了。

要点 门口要输入密码，至于密码嘛，旁边挂着老大一张条子就是了“おれさまランド”。门开进去，调查吃撑得躺在地上的猿人将其痛扁之，继续前进，如果踩到地上香蕉皮滑倒会被猿人嘲笑(但会被收录到新闻中去，估计和游戏完成度有关)，路上救了只猫，再次与猿人BOSS战，这次要在他说完话前打倒他，否则他会用超马鹿攻击，不过放心时间足够，剧情后救的猫[illegible]ヤ加入，猴子山陷落(之前要仔细回收宝箱)。

⑦ [illegible]

俺样ランド的左下方向，进门要先测试主角的素早值，200点为合格，才能进去，如果不够的话连测三次自动放行(出去再进才可以再次测试)。里面需要进行小游戏。

要点 1.最速回答，时间内回答问题，问题是不固定的，可以用暂停来看清问题，如果日文苦手的话就只有看运气了，答错了去外面找隐藏的问题卡回来可以再进行。

2.最速太鼓，按相应按键来敲太鼓反弹落下的黑球，第一次要50次，失败一次要求降低一些同时扣除身上1/4的钱(可以先把钱用掉)最多5次就自动合格。

3.最速计数，记住出现怪物的多少，答错了就开战(答者的数目是38只)，错4次也会让你合格，第一次就通过可以得到巧克力作为奖励。

4.全通过后与イダテン对话，跟他进入信道后进行BOSS战，右面的クロヒョウHP为12000，招式：物理攻击，左面的ハヤブサHP为10000，招式：烈风，月露(全体HP回复)，神力(全体攻击力上升)，物理3连击，建议先击倒左边的，用奥义连携比较轻松。

5.最速迷路，那个猿人会不断走动，撞你下去，此时必须爬梯子上来，再挑战，他的行动路线是有规律的，失败几次后传送带就会停降低难度，从另一边的梯子下到地牢，按动开关救人，与BOSS——最速のマントー战斗，BOSS的HP为25000，招式：马鹿，高速3连击。防御几个回合，他的机器会出故障，这样就又可以海扁之了，战斗结束，打开开关，放出妇女后继续前进发生BOSS战。

BOSSイダテン的HP为30000，他的速度很快，野生开放后能力加强攻击回数由3变成5，出手时我方很容易被打成气绝。无拍子(全攻击无效)水面の就(复数物理攻击)，挟の手刀(破防)，イダテン击，野生の开放(能力上升)，最速连打法(全体复数攻击)，最好一上来就奥义连携放倒他。战斗胜利后剧情，新敌人出现(左下图这个造型……熟悉高达的朋友应该无语了吧……)，之后壱与又被抓走。



Ps 此时可以去一趟博多屋看表演并得到“退魔の铃”(遇敌率下降)

⑧ 长崎町

[illegible]遇[illegible]个[illegible]教士要去不[illegible]的天草村教堂救人，正好一[illegible]。出岛教堂右边码头坐船。

www.plumbook.cn

不知火地区

① 天草村

一下船就是强制的杂兵战斗，但要注意的是战斗时每回合有落雷出现（敌我无差别攻击）。向左走到达教堂后发生战斗，救到天草四郎……以后在这个区域大地图的战斗中每回合都会有落雷出现。但是大地图行走落下的雷不会伤害到我们。

② 熊本町

天草村出去后顺路向上走，看到路标转右。在旅馆门前看到被石化的ツグミ，得知需要黄金竹才可以救她。

③ 球磨川

熊本町北面。和门卫谈话，选“人助けのため”可以通过。

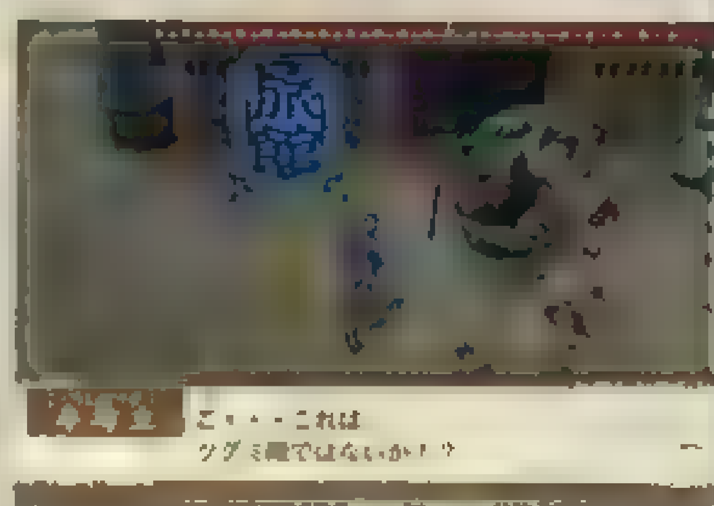
要点 先去左边乘坐枯木，然后再坐右边的枯木，接着向下出去。

④ 竹积村

球磨川出来向北。与村长对话后到村上方的竹林砍竹子，一次最多砍2根，要是都错了就会被强制出村，真的黄金竹在最上面的竹林里右边数第3根。拿到了后就可以回熊本町救人了。

⑤ 熊本町

对ツグミ使用黄金竹，ツグミ加入。向上到熊本城门守卫交谈，进入到顶楼见城主，得到城主の绍介状。



⑥ 菊池谷

在熊本町朝右上方走。通过后向东到了八幡の社，进入得到弓张月。接着就要去找惟一能使用弓的人为朝。回天草村。

⑦ 天草村

在海边码头处白缝姬的墓碑前发生剧情，白缝姬附身在弓上。码头上船。

② 雷城

要点 关着的门调查旁边的开关，等光点进入黄色部分按○键，成功后通过，失败就扣HP，失败几次后也会放行。

2、有红蓝色磁力波区域，按照不同或相同颜色光束之间相吸或相斥的原理来变换身上的磁性，绿色的光屏是消磁。

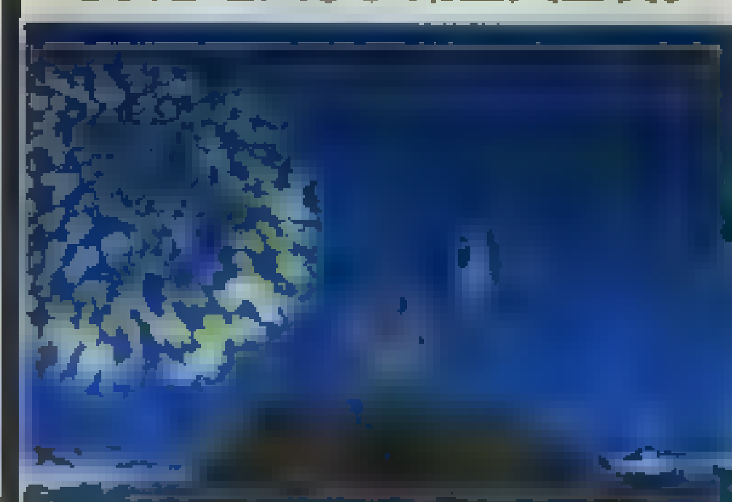
3、地上有电流时碰上会扣血。

4、中BOSS——风云の式部的HP为19000，招式：钝坚，钝速，钝力，旋风（复数物理攻击）。青の火花的HP为21000，招式物理攻击为主。两个的弱点都是水，其他的属性要么吸收要么无效。

BOSS（二连战）ニギ的HP为245000，攻击回数5，速度很快。招式：超电击大爆雷（全体雷属性攻击），高压电流（物理攻击附带麻痹），电磁波（全体气绝攻击）。因为他的速度很快，如果没有很好的防雷的装备的话对我方威胁极大，最好是奥义连携一气解决。第二战，鬼一番加入。BOSS——电气仕掛の巨人的HP为50000，招式：要注意的是“电磁外骨格”这招必须一击1000以上伤害才能打破，其他方面因为他的速度慢，所以只要注意HP回复，反而比较轻松就可以解决。

③ 长崎町

去旅馆2楼。剧情后出旅馆，再回来选择休息。与壹与一起去参加晚上的花火大会，先去中央的广场，再去海边就可以看烟火了。第二天出发。



Ps 有了为朝和鬼一番就可以去以前有雷岩和有巨石挡路的地方，开启新的道路。发展一些支线剧情。比较重要的是：1、去太宰府和天满宫内右边梅树下的人对话得到“飞梅”（效果等于风之护符，可无限使用）；2、去鬼城2层宿屋找老板身后的鬼对话，再收集10个“百害丸”给他，得到“打出の小槌”（获得战斗后获得的德总量50%上升），百害丸在熊本的掘出屋有卖，不过要先触发对话才可以买到。

④ 八代村

球磨川出来向北走。码头坐船出发去萨摩地域。

鬼岛地区

① 八幡浜——金昆罗町

八幡浜出来顺着路走就会到达。在暗一家1楼可以接受委托去鬼城救人，并得到暗号。

② 百骸沼

金昆罗町右下顺路即可抵达。

要点 如果之前得到暗号，和左边的人对话就可以走快捷方式再向下走就是出口，没有的话就只有靠走的了。被骷髅抓住就会被扔到起点处，踩到沼泽和水里都会减血，下面的版面朝右走到骷髅头里调查宝箱就会与敌人恸哭の骸战斗，恸哭の骸的HP为42731，胜利后打开宝箱得到“天狗の铠”（非主线剧情可不打）。



③ 鬼城

百骸沼左下方。上第2层最上大屋找到鬼大将，对话后和他的儿子鬼一番战斗在1层的斗技场单挑。鬼一番的HP为9000，招式：たねる（蓄力），我慢的一击（物理攻击），怪力一番（强力物理攻击），鬼の咆哮（物理攻击），会自己补血。胜利后得到“天の鬼岛カギ”。

Ps 鬼大将右边民家里的桃井会委托你去长崎町给长崎屋仓库内的左近送信，得到回执和饰品：药师の免许（使用道具时效果双倍），回去给桃井看回执，得到“守护の发饰”（防止被偷盗）。2层升降机可以下到地牢去救暗一家的权左，之后回暗一家2楼找他，得到“暗の手形”。

④ 天的鬼岛

天的鬼岛位于鬼城左下。进入后一路前进下梯子后向下通过木板阶梯下到最深处，到地底湖时发生剧情进入BOSS战。BOSS——奈落の十日的HP为21000，招式：水流（全体水属性攻击），以及各种异常状态，对水属性攻击吸收，对火、雷属性弱。战斗结束为朝成为同伴。

不知火地区

① 雷铁岩

熊本町左上方。进去后击破雷岩，强制杂兵战斗。



萨摩地区

① 吹上浜

下船强制战斗。主角被传走。

② 球泉洞

这里暂时只有主角一个人。上行至瀑布处，遇一犬人一刀劈开瀑布，之后和大家会合。

Ps 钟乳石处的“水”可以无限得到。

③ 隼人村

从球泉洞右边的路出来向上走。进入最上方剑道馆里接受师范委托前去龙门瀑找藤兵卫。

④ 龙门瀑

出隼人村向东，在桥的北方上行。直走到瀑布上面的房屋内，进去就可以看到那个一刀切开瀑布的藤兵卫，对话后得到种子。



⑤ 花的密林

在龙门泷出来一直向南走。必须通过这里。

要点 需要坐水面上移动的黄色花瓣前进，在下面一处可以选择右行或者下行的地方，正确的路是走下面，而走右边可以得到一些宝箱但是最后会绕回到起点，移动中遇到蜜蜂就会强制战斗。

⑥ 鹿儿岛町

从花的密林出来向东面走。先去右边领主的家里与其进行交谈，然后就可以得到领主の手纸。

⑦ 萨摩大断层

从鹿儿岛町北边出来向右上走就可来到萨摩大断层。进去后，给守卫看领主の手纸，地道出现，下去后一路不断爬梯子来到瀑布前，发生剧情鹿儿岛町有怪物出现。原路返回。

⑧ 鹿儿岛町

进去后发生剧情，之后进行BOSS战，BOSSタオジリオス的招式如下：物理攻击5连击，猛突进（物理攻击）。防御数个回合，结束战斗。

⑨ 龙门瀑

在龙门瀑再次找到藤兵卫之后，他也会加入到队伍中（至此全同伴加入浩浩荡荡一行9人……好久没玩到那么多同伴的游戏了）。

⑩ 萨摩大断层

这次又会[illegible]路的地方，通过即可。

www.plumbook.cn

⑪ 地底城

通过萨摩大断层直接到达。

要点 被摇动的树根打到会减血。遇到路上有岩石挡路要站在旁边引诱树根攻击，顺带打到岩石，连续3次后岩石破碎。有左右分岔的地方要先去左边才可以打碎全部岩石。记录点后是中BOSS战，刃のグレンゲ的HP为50000，招式：物理3连击，返击，气合，凤仙刃（全体物理攻击）。七色のマゲ的HP为34000，招式：多种异常状态攻击，物理3连击。战斗结束继续前进。

BOSS二连战，タオジリオス以及タオリ，这一战タオジリオス会挡在タオリ的前面，他以物理攻击为主，其中要注意全体攻击的"大地的咆哮"（全员700点以上伤害）。而タオリ会躲在后面用辅助术助战。タオリ招式：星寝（全体睡眠攻击），幻雾（全体雾攻击）。胜利后，タオリ离开，タオジリオス发狂，招式没有变化，只是能力加强了。注意回复，如果我方有提升防御和攻击的辅助术就更好对付了胜利后脱出。断层消失，接着向着地图最下端前进。

⑫ 大绝壁

通过这里达到天空城。

⑬ 天空城



要点 1.进去后是强制战斗，这里要先打红色的球体否则无用，打掉一个，另一个就会变红，再死前使红色的打。花喷出的毒雾会扣血，并且这里所有的宝箱都必须先和毒蛾战斗过才能得到（弱点是风）。
2.到有并排的花瓣的区域，花瓣做的桥会突然落下，要看准机会一口气冲过去，第二处有花瓣桥的地方要站在上面故意掉下去，记录点右走的花瓣桥那要从第2个桥的中间那片叶子上掉下去。
3.第二次强制战斗，怪物HP33000每个人攻击的时候他都有护罩，但是不论攻击力大小，只要单人连续3次就可以击破了，故请装备攻击次数多的武器出战。胜利后最好回去记录一次，因为之后没有记录点了。
4.继续走，BOSS二连战，タオリ的HP为34300，一开始她有蝴蝶作防护罩，任何攻击无效，每攻击一次打掉一只蝴蝶直到所有蝴蝶都消失才可以确实伤害到她。招式：各种异常状态攻击，我方辅助效果打消，复数物理攻击，全体复数物理攻击并附加全体多重异常状态再加重新聚集自蝴蝶防护罩。

タオリ变身后HP为45000，一样有防护罩，招式和之前相似但是多了一招将我方单体强制打成濒死状态（HP、技只剩1）。对付的方法，一人辅助，一人攻击，剩下那个就机动，建议第一战先慢慢磨死她，这样一般来说第二战基本全员奥义使用可能了，剩下该怎么办不用细说了吧。还有就是两个形态都对火比较弱。

> **Ps** 之前最好能多做几个防止异常状态的装备就更好了。

战斗胜利后向原天空城的地方走就会有剧情，被转移到雾岛地区。

雾岛地区

注：本地图内所有的村町内都是亡灵，除了宿屋外其他的设施都不能正常使用

① 佐多村——串间山

从佐多村出去向北走即可抵达。在出山的路口处发生剧情。

② 不良桥

顺路走就可以到，进入桥上的封印空间，按照红色——红色，黄色——青色，青色——黄色来安放石像的头就可以解开谜题通过。

③ 宫崎町

进去后，同伴中计被幻象引走了。一个一个去找他们。全部找到后就出町（注意他们此时都处于濒死状态）发生剧情，迎战BOSSマダラ法师，但现在对他的一切攻击都无效。坚持几个回合后，战斗自动结束。他得意的透露只有龙宫的龙王剑才能伤到他（所以这就叫自作孽不可活啊），出发去找吧。



④ 青岛神社

宫崎町东边。在这里从神主那儿打听到要去龙宫必须要有至宝竹。

⑤ 雾岛岩穴

青岛神社西边。深处得到至宝竹の苗。

要点 风尝试带要注意地上的阴影来回滚动来的冰柱，被碰到会扣血。

⑥ 佐多村

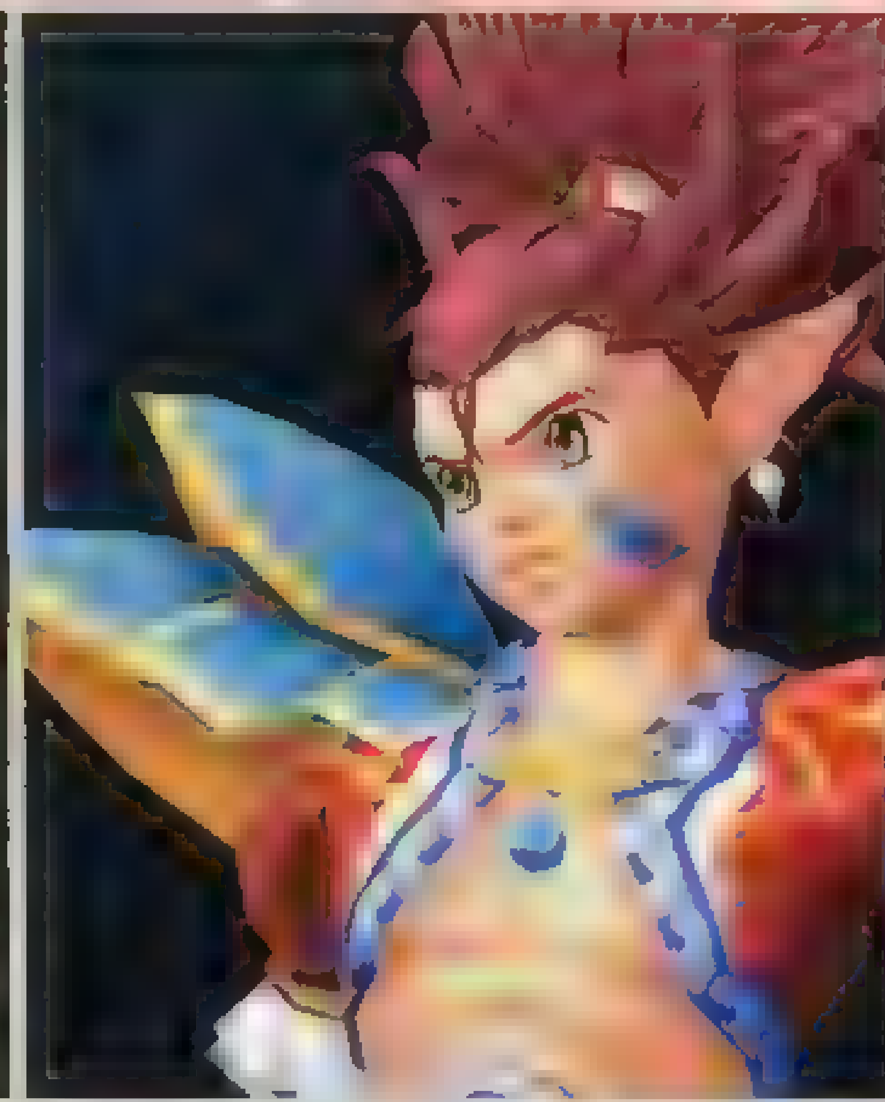
与码头右边小孩处对话后得到：银ひょうたん。再回雾岛岩穴底层得到"至宝竹の苗"的池子装好灵泉水再回来和小孩说话。就可以坐船出发了。

⑦ 绳文村

佐多村坐船后到达，进入村子最深处，调查巨树浇水后强制战斗，得到至宝竹离开。

⑧ 青岛神社

去右边海边，对破船使用至宝竹变成龙宫船，然后出发。



龙宫地区

① 珊瑚の浜

上行走到出口BOSS战，棒兵卫的HP为26500，招式：心眼，旋风阵（单体复数物理攻击），大振の攻击（单体物理攻击）。千兵卫的HP为22500，

招式：龙头弹（单体强力攻击），神力。打败他们其中一个即可。对付他们要装备"清心"打消他们的辅助效果，同时一定要尽可能的提升防御力。最后如果可能用奥义一网打尽，毕竟那可有N多的经验啊！

② 龙眼窟

上岸后向上走，进入后走右边的岔路，一路回忆，原来主角是龙王和火之女生的孩子。一直走到主角父母墓碑前得到龙王剑，然后出去即可。

> **Ps** 如果再来一次可以拿到几个宝箱，其中有非常不错的东西哦。



③ 犬者の庵

出去向上左边。进屋拿到シオミツ珠。出去后在大地图使用，让海水上涨再坐小船到对岸。

在另一个犬者の庵中得到シオヒル珠。坐船到中间水面上使用，水位下降后就可以下船进入龙宫了。

④ 龙宫城

进门后直走进门与アギナミ对话得到，得到龙眼窟のカギ。出去后再次操纵海水涨落到左边上岸。

雾岛地区

① 不归桥

在宫崎町的右上方，桥中的谜题要在所有蜡烛全部熄灭前控制自己的几个魂魄走回身体里去，因为控制方式比较古怪，所以要多试几次。失败没有任何损失。

② 不愿桥

继续顺路走，封印空间要按照牌子上提示相反的走法来走才可以通过，即按左，右，前，右，左的顺序通过。



③ 地狱桥

封印空间中要不断前进直到街道的末尾，撞上鬼火就进入战斗，最后对BOSS百倍のドクロ将军，他的HP为85500，招数：超大幅度提升单项能力，物理三连击，弱点是圣属性，最好能有清心或者是圣属性的术攻，牛坊主的圣属性技能也可以发挥大用场。

④ 雾岛峰

出了地狱桥就到了。

要点 一开始向前走会被传回起点，不要紧，坚持走就可以通过了，接着帮地藏像戴上对应颜色的帽子，BOSS战第一战，マダラ法师，HP为60000，只有主角装备了龙王剑才能伤到他，用龙王剑对他进行伤害后，战斗结束，前进第二次BOSS战，此时マダラ法师的HP依然是60000，招式：大威力雷，风攻击，逆转の禁术（术的威力颠倒，此时越弱的术威力反而越强），无敌の咒法（只有龙王剑才能伤害到他），混沌の雾（全体HP减半），根据他的情况装备几个威力小的术，平时多用药或者装备提升术防御的装备，奥义连携仍然是或是获胜的关键。之后破除了禁术令地区内所有人复活，就可以补充武器装备了。

&3DM SM

www.plumbook.cn

⑤ マダラ城

从宫崎町处北上就可以来到。

要点 在大曼荼罗地区调查·····后进入中BOSS战，分别要面对之前打倒的几个BOSS的幻影，难度除了皮比以前厚点和以前没有太大的分别，第一次面对大家应该有经验了，这里我就不详细说了。惟一要注意的是イダテン会妖魔化一次，他的弱点是圣。战斗胜利后道路打开，下面的区域视角会不断变换，走的时候不要急，慢慢走，看清楚方向，出口在右边。

BOSS二连战，マダラ法师的HP为80000，招式：与前一次打的时候相似。而在第二次交战时他的HP会变成120000，招式：曼荼罗结界(转化效果，"生"结界时，对它的伤害会恢复他的HP，"咒"结界会把受到伤害转到我方身上，"知"结界时术攻击威力*2而物理攻击无效，"力"结界时正相反)，阴阳逆转の术(把场上角色和场下角色交换)，天罚，物理3连击。

Ps 这附近去雾岛岩穴，可以拿到里面被冰封住的宝箱，底层和天狗对话得到"鸣动"卷物。

⑥ 雾岛神社

雾岛峰的西边，和神主交谈，得知去亚苏火地区必须要先解开樱岛の村的封印，而解封印又需要3个樱岛の石。这里得到"樱岛の石1"。

⑦ 青岛神社

得到"樱岛の石2"。

⑧ 日南村

雾岛岩穴的南方。去村子下方海边的神社，得到"樱岛の石3"。

⑨ 樱岛

雾岛神社以南。石柱前使用樱岛の石，得到"ヒムカの珠"，被传送走。

亚苏火地区

① 千里浜

传送到这里后，发生对土偶的剧情战斗。而碰到了路上的大土偶要强制战斗。

② 大樱村

和同伴分散，到右边山上的樱の木前和壹与对话。在宝箱中可以得到天命丸，技能の印可×5。

③ 仙辞峡

大樱村的右边。

要点 遭战BOSS——绝对の著萨，他的HP为54000，招式：攻击回数低下(全员攻击次数减少)，城壁(使我方物理攻击无效)，士气低下(我方单体被气绝打消)，禁印，全能力减少(我方全员全体能力减少)，全能力上升(自己提升能力)，乱斗，还会招出邪赤龙和黎明鸟，不要理他们，全力对付著萨。

④ 大观峰

中间的平台处有BOSS战，烈火の明王的HP为80000，攻击回数：6，招式：单体四属性攻击，大裂破(全体强力物理攻击)，烈火金刚力(攻击力上升)。建议配合辅助术进行物理攻击，战斗结束，道路被打开。

⑤ 米冢山——スガルの瀑

必杀の观音的HP为80000，招式：两动，招式：天火，天水，医王善逝(给自己补血和技)，清心，天雷，光阵，三毒(复数异常状态攻击)，爱别离苦(即死攻击)，冻岚，结界。走右边是出口。因为对手可以两动，所以务必要保持一定的HP。

⑥ 火の都迹

ＢＯＳＳ战，ゼクウ。ＨＰ：100000，攻击回数：6。招式：狱炎业火(全体无属性攻击)，降魔破斩突(单体复数物理攻击)，たぬる(蓄力，下次攻击威力更大)，暗黑激雷(随机雷属性大攻击)，天魔覆灭(全体无属性大攻击)。然后与壹与战斗。

BOSS战，壹与：HP90000，撑几个回合后自动结束战斗。

⑦ 龙宫城

去最下面的房间和アギナミ对话，出发。然后去各地火之社去拿龙玉。分别可以在高千穗村、萨摩、雾岛、不知火、长崎、砂河，国东6个地方得到龙玉。

⑧ 龙宫城

再去找アギナミ谈话，得到神镜。再次对话后选第2项就会进入黄金神殿。

⑨ 黄金神殿

刚到达就会开始BOSS战，敌人是黄金神殿ガーディアン×2，左面的那个HP为42000，右面的HP为33000，他们的招式分别为：核融合(全体强力攻击)，エネルギー充填(攻击力上升)，闪光的射手(全体强力无属性攻击)，磁场生成(全体麻痹攻击)，自我修复(加血)。弱点是水属性。

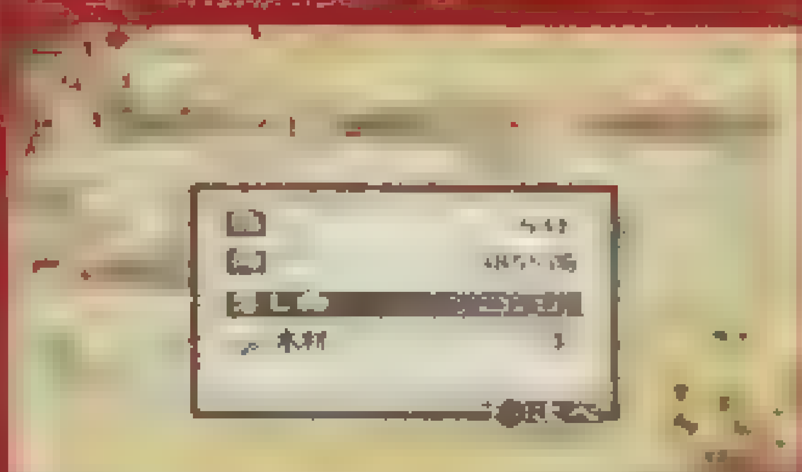
要点 1.注意柱子上的电子眼，被发现后需要重新战斗。
2.开始处要推动雕像到特定位置，被照射灯光打开后，投射到背景的影子和图案重合，3副图都完成后，电子眼自动关闭。
3.有月亮太阳图案地面的房间处踩月亮图案，红色地板就会隐去，同时红色电子眼关闭，蓝色的开启，走到太阳图案的地面，红色电子眼开启，蓝色的关闭，被电子眼照射到也要重新战斗。
4.[illegible]上的地面会不断消失，只有等地板消失的时候才可以踩上去，否则就战斗。
5.最终BOSS战，ヒミコ的HP为150000，招式基本上都是攻击型的，注意保持HP，并使用辅助术，不久之后就可以迎来结局了。

天外研究

钱的获得

《天外魔境Ⅲ NAMIDA》中的物品实在是可以用多如牛毛这句话来形容，而且价钱还很贵，比如复活药最便宜也要2400两一个，更别提那些动辄上万的装备了。为了不让大家闹钱荒，下面介绍一个比较快的方法。达成条件：抵达熊本以后，身上至少有10000两，如果身上有提升金钱获得量的财布就更好。到熊本的道具屋买一个叫"肥后·····"的物品，效果是防止敌人逃跑。装备后到金山的[illegible]洞里转悠，效果显出来了，请看右图。

下图是金钱获得量提升25%时的效果，因为获得金钱提升的效果可叠加，所以最多可以达到1.9倍提升。如果还嫌慢的话那就多买几个强制遇敌的黄金之宝冠(使用后一定几率遇怪)，这样的话一战6000以上也不是问题，很快就发了呀。



百鬼夜行箱



分布在世界各处的红色宝箱，打开后要连续与1000个敌人战斗，最后战胜千鬼王后可以获得极品装备。因为敌人众多且比较强，所以没有38级以上的级别和好的装备建议不要去送死。胜利后获得1500000两，装备打出的小槌后更可上升到2200000。

最终奥义

前提：需要习得五个奥义后，才可取得下列第6个最终奥义

主角 游戏后期拿到龙神剑后到龙宫岛的下方"龙尾窟"找里面的老人对话得到

奥义——龙神斩：六回攻击后全体大伤害

壹与 和雾峰神社右下角一个不起眼的巫女对话

奥义——火神乐之舞：全体火属性20回大攻击

牛坊主 回到汤布院村的孤儿院的寺庙找住持对话

奥义——望无限：体、技五倍

女枪手 游戏后期雾岛解放后，回去找熊本领主，找右下角的侍卫对话

奥义——枫分身乱击：30回全体乱射后造成大伤害。3倍攻击

猫咪 萨摩鹿儿岛町北方有个猫寺，去引发剧情后入手

奥义——神猫大变身：变身为本来的姿态给予敌人超强力攻击。3倍攻击

鬼一番 游戏后期太宰府天满宫引发剧情

奥义——神鬼一番：广大的超强攻击。5倍攻击

为朝 在白缝的碑入手

藤兵卫 在龙宫左边犬者的庵"藤兵卫自宅"里的宝箱中取得

奥义——修罗无双：10回攻击后造成敌全体大伤害。4倍攻击



更多研究部分
敬请期待下期

www.plumbook

文 阿迪

JADE EMPIRE

在一个古老的蛮荒时代，文明世界的核心位于翡翠帝国。相传翡翠帝国的诞生源自于巨龙的意念与祝福，而统领帝国的孙氏王朝到了孙海皇帝的这一代遇到了长达十年的干旱，整个帝国尸骨遍野、民不聊生。突然有一天，孙海皇帝宣布大旱将止，帝国果然渐渐恢复了原貌。但是从那以后，帝国四处都流传着许多关于鬼魂和妖怪的传说，究竟在这太平盛世下掩盖着什么样的丑恶？作为一名孤儿的主角，对于其命运有着许多疑问。究竟主角探寻命运的同时，与帝国的兴衰有何联系呢？一切的谜底都等待着你来亲自揭开。

翡翠帝国　Microsoft BioWare　RPG
Xbox　Jade Empire　2005年4月22日

武功基础



范围吹飞技	按下A+X可以使用范围吹飞技，受到大量敌人围攻时十分有效。
腾挪闪躲	左摇杆+B可以控制闪躲的方位，是一门非常有用的战斗技巧。
防御	原地按下B不动，全身360度判定有效。

招式相克

防御可以抵挡普通攻击，但重击可以打破防御，而普通攻击则可以打断重击的蓄力过程。其实这就是一个剪刀、石头、布的关系，根据战斗熟练掌握吧。

大侠？魔头？命运由我造！

与一些欧美RPG类似，本作中设定了善恶值，并分别使用开掌（代表善）和握拳（代表恶）在游戏中进行区分。根据玩家在剧情中的不同选择，你可以做一位像郭靖那样侠之大者的磊落大侠，也可以做一个像江别鹤那样十恶不赦的狡猾魔头。开掌与握拳之道的程度高低，将影响到游戏过程中所获得的道具、习得的招式。总体来说，善良的回答一般是摆在答案组的最上面，也就是第一位的。而邪恶的答案则正好相反，位于答案组的最下面。无论你想做好人还是坏人，切记命运掌握在自己的手中！

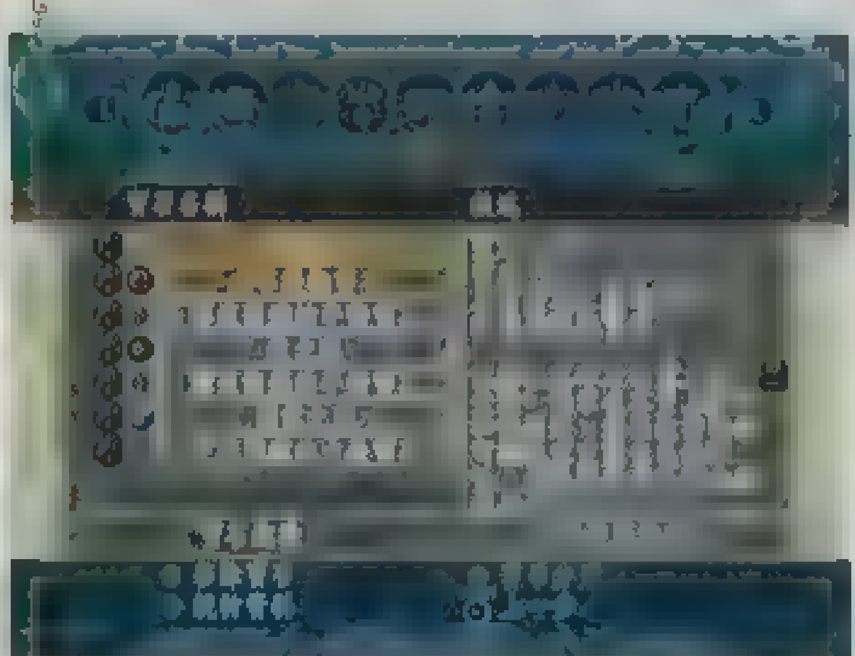


▲做大侠！每个热血男儿小时候的梦想。

五大门派华山论剑

门派	免疫	特点
武术	魔像	速度较快，距离短
法术	魔怪、魔像	范围广，个别带特效
武器	魂魄	伤害力大、范围适中，速度快
幻化	无	暂时变成幻化的怪兽，伤害力大
辅助	恶魔、魂魄、魔像	特效高，但非集气状态下不造成伤害

护符、宝石、密笈



这一系统完全可以令人联想到《FF Ⅶ》的魔晶石系统。随着剧情的发展，龙护符上可镶嵌的宝石数量也从3到5，再到7。宝石主要是提升主角的各项基础能力和谈话技巧，升降的点数大小不一。从商人处直接购买或到处搜查可获得许多不同的秘笈，它们大多是直接提升或降低生命力、气、集中力三项点数，取得生直接生效。

角色能力

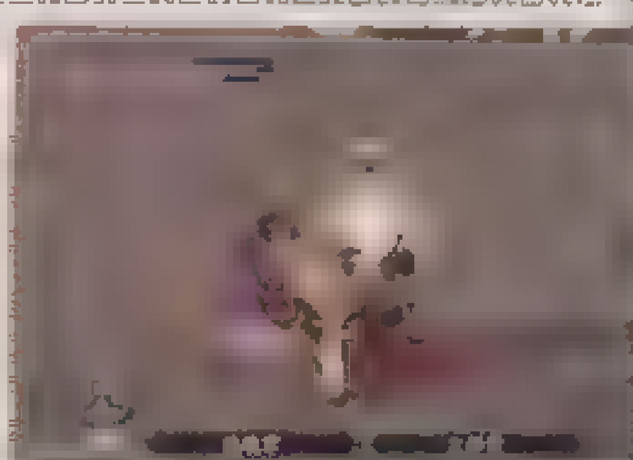
基础能力	对应能力	作用
体力	生命力	体力越高，抵抗力越高，生命值越多。可用气神龛或红色能力球来恢复。
灵力	气	灵力越高，真气越足。可用气神龛或蓝色能力球来恢复。
智力	集中力	智力越高，集中力越强。可用集中力神龛或黄色能力球来恢复。

要点：法术派、幻化派以及集气后的招式都需要消耗气，武器派的招式则消耗集中力。另外进入类似《黑客帝国》的"子弹时间"的集中力模式也需要消耗集中力。各种武功招式的威力都需要用升级后的点数来提升，点数越高所需的点数越多。

舌绽莲花 兵不血刃

有时候一味地靠暴力，是不能完美地解决问题的。凭借三寸不乱之舌，往往能够起到不战而屈人之兵的效果，而谈话技巧同时也是完成任务的关键所在。基本原则是，当出现魅力、直觉、恫吓三个谈话选项时，选择自身相应数值较高的选项，谈话的成功率高。而谈话的技巧能力与角色的基础能力也息息相关。

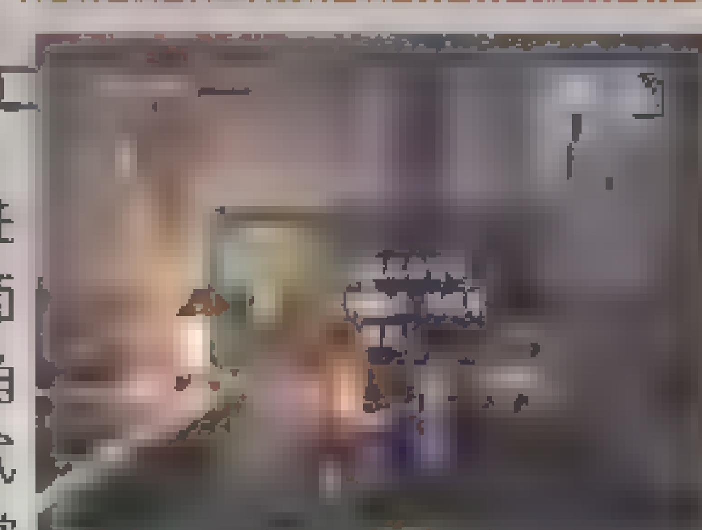
谈话技巧	相关能力	效果
魅力	智力、体力	友善或挑逗的口吻
直觉	智力、灵力	摆事实，讲道理
恫吓	体力、灵力	强硬或高压的口吻



迷魂必胜无赖法

在翡翠帝国中，真正的强者都属于有实体形态的人类。针对这一点，阿迪在此推荐一个必胜无赖法。

当剧情进行到第三章帝都时，可以与帝都最南边大门的守卫交谈接下"黑豹学堂"的任务。从南大门出去后一直前进就能达到黑豹学堂，一开始选择加入他们成为其门徒，然后坚决走反对刘师傅的路线，任何答案都要坚持。按顺序从六师兄到二师兄挑战完毕后，就能与妄图控制学堂的刘师傅对战。战胜其后，已死的老师傅魂魄会教授主角一式辅助系招式"迷魂掌"。这种掌法击中有实体的人类敌人后，可以令其陷入瘫痪状态，且状态持续的时间与击中的时间、掌法威力成正比。



在对战时重复以下顺序连续就能轻松制胜：迷魂掌（2套连击）+武术或武器（1或2套连击）。

海外反响　《翡翠帝国》在欧美各大游戏网站的评论让人出乎意料的好，Gamespot 8.4，IGN 9.3。个人认为这是一款典型的西方人眼里的中国武侠游戏，还带有玄幻成分。对人设不是特别挑剔的玩家，都可以一玩。

©The BioWare Corp. logo, BioWare, the BioWare Corp. hands logo and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp.

第一章 双川风云显身手

按照吴金的提示，熟悉各键位操作，最后打败他并通过练习。

去竞技场上方的房间找立师傅说话，交谈间突然有弟子通报一群强盗正在袭击双川镇。

到学堂外的花园里找到晨星，随后她成为主角的追随者(即战斗时的同伴，不是谈恋爱……)。

到双川镇左上方的金谷处拿武器(注意路标就能找到)，吉祥剑比金星杖的威力要大，但金星杖的攻击范围更广。然后击败两批强盗。

前往岸边再打败两批强盗，然后首领莲华刺客就会召唤出魂魄攻击主角。注意魂魄不怕武器派的招式。



击败魂魄后，立师傅出马解决了莲华刺客。现在的任务是回学堂找立师傅。

在立师傅的房间里，立师傅打开了魂魄洞穴，主角进入洞穴后打败老师傅的魂魄。进入冥想后，一个美丽女子的魂魄传授了悲惨烈焰或寒冰尘的法术派招式给主角，只能二选一。

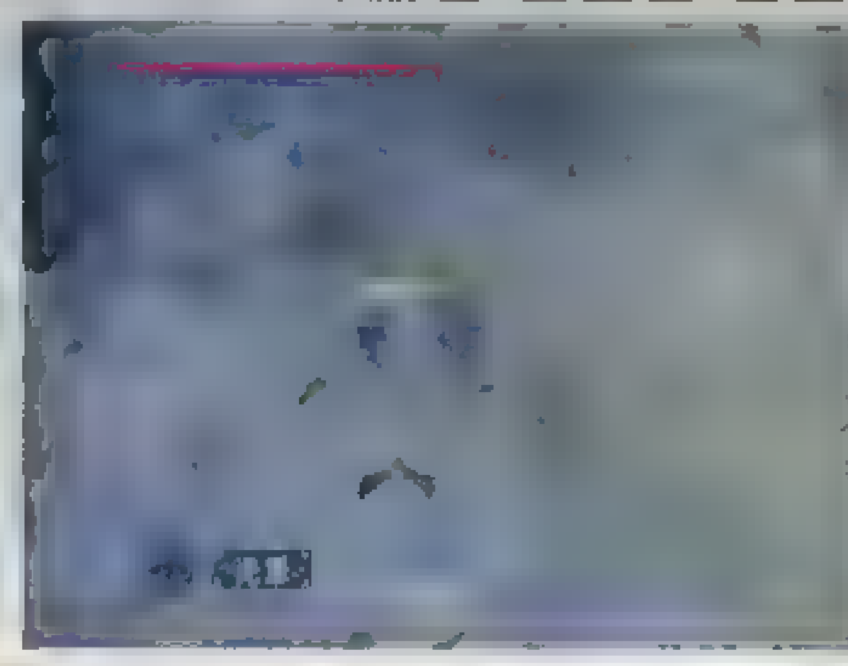
出洞后，弟子通报小高绑架了晨星。主角心急如焚，立即前往双川镇外的沼泽追踪小高。

途中遇上了神秘人阿祖，与其结伴前往营救晨星。沼泽内有许多小高的爪牙，且地形比较狭窄，多使用范围攻击加闪躲。在地图左上角处找到了潮湿洞穴，小高就隐藏在里面。

进入潮湿洞穴，注意与食人妖和蛤蟆怪保持距离，使用武器派招式轻松获胜。最后击败小高救出晨星。

小高绑架晨星似乎是不想让其留在双川镇遭受莲华刺客的毒手。突然间，帝国机械飞行船来袭，主角一行三人抢下了之前营地处的飞行船飞往双川镇营救。射击游戏的部分难度比较简单，按A为发射子弹，按X为开启防护罩等特殊能力(需消耗真气)，摇杆控制左右闪躲。





醒目 主角们降落在双川镇上，一路杀回学堂中心。最后在学堂的竞技场上解决掉两批敌人后，乘坐小高的飞行船升空去天领镇。这时如果选择迎击，则进入类似《1945》的射击模式；选择回避则直接略过，且无法取得经验值。

(游戏开始前可以选择角色，按Y键自定角色能力和招式。本流程均为主线剧情)

第二章 天领之水淹四方

在天领镇附近的水坝区里寻找道路，其间会打败一些魂魄和帝国军士兵。废墟目前暂时无法进入。

在荒野中会遇到一名黑衣女子，你用功夫解决了一场误会。在下次见面的时候，这个黑衣女子不知还会如何。

来到天领镇，拔刀相助打退欺负一名女子的水手。原来这名女子与阿祖互相认识，她叫惠夫人。她将吸星大法传授给主角。

进入茶馆后，惠夫人告诉主角一块极重要的护身符碎片在原天领镇的废墟中，即水坝区的废墟处。我们需要先去天领镇广场找宣大人取得废墟的钥匙才能进入其中寻找碎片。



进入废墟后，会遇到鼠恶魔，保持距离用武器派招式就能轻松应对。在遇到副官的区域找到火龙粉，然后根据途中一个鼠怪的提示一直往地图下方前进会看见帝国军士兵。二话不说就冲上去动手是莽夫的行为。在区域右方使用火龙粉启动火箭可以把帝国士兵都炸死，省得动手。

进入炸破了的墙壁后，会遇到最凶恶的囚犯尤新和他的同伴，注意使用武术派的招式对付魂魄。

一路往地图右下方前进，打败首领的副官，然后首领拉下吊桥的机关后会逃窜。来到右手边利用起重机将吊桥复原，紧接着追上去，主角会再次看见在魂魄洞穴里的女子幻影。她告诉主角在前方将会有一个“守卫”对我们作出考验。它为此已守候了数不清的光阴。

面前的小女孩竟然会变成巨大的怪物，原来它就是“守卫”，不过它似乎误会了主角一行是莲华刺客一伙。解释无用，注意与其保持距离。如果能绕到它的背后发动进攻的话，是十分奏效的。面对范围攻击，注意原地按B键防御。

击败“守卫”后，双方误会冰释。原来主角就是“守卫”一直等待的人。利用幻化派招式来打败守门的两个魔像兵。沿路往下走，选择关闭或破坏控制大坝的翡翠之心。重新回到魔像兵把守的入口时，莲华刺客的首领会带着几个帝国军的精英前来围剿主角，要作好苦战的准备。

回到天领镇后，从广场上方的大门离开天领镇，来到雍王管辖的森林区域。接受委托前去森林左上角的“森林暗影”的庙宇找绝命神射。

击败黑旋风后，绝命神射告诉主角，仪式所缺少的一块水晶不见了，而他在朝圣客栈前发现了一些可疑的脚印。

进入朝圣客栈解决掉一群魔化为食人妖的人类后，救出了客栈的老板老何，并取得了被他们偷去的水晶。

醒目 回到森林暗影庙宇并将水晶放入立碑内，然后拉下阶梯下方的两个菱镜把手，根据绝命神射的提示拉下代表冬天的蓝色和夏天的红色的拉杆就能解开谜题。两道光束汇聚的焦点在庙宇中心的墙壁上，打开了前往天庭的道路。



进入天庭后，神算子善簿加入了主角一行后，大家可以在追随者的选项内直接进入他的小卖店购物。一路前进，击败马魔怪后其会成为幻化派招式。在天庭的尽头和狐仙老君，阿迪决定继续扮演正义的使者，去杀掉万恶的食人嬷嬷。

巧用暂停 按back键暂停后，可以移动视角、切换锁定目标，甚至还可以变换使用的招式。果然是一个近乎无敌的技巧……

回到朝圣客栈，进入客栈右上角的入口，乘坐升降台来到地底洞穴里。一路前进，终于看到了食人嬷嬷的真身。黑旋风和老何拼命挡住后门源源不绝袭来的小食人妖。主角灵机一动，摧毁了洞穴内的3根石柱，结果造成了洞穴的大塌方，食人嬷嬷和众小兵被乱石砸死。

狐仙答谢了主角的帮助，回到营地处雅士如约将暴风地图的复制品交给了主角。返回天领镇茶馆二楼请求水手长老鲁的帮助，然后前往东南角的乞丐码头乘老鲁的船去上游的海盗岛。

在海盗岛处，选择救下帮海盗打扫码头的少年，然后从老头阿冲处获得了幕后指示是高老板以及海盗们在秘密研究飞船的信息。一路前进杀败几批海盗，遇到了一个前来刺杀高老板的刺客，他的名字是苍穹。主角暂时与其结成了战略同盟。莲华刺客准备利用高老板的手下疯子康发明的新飞船蜻蜓号飞回帝国，并把护身符的碎片献给死神掌灵。疯子康不忍心看到强盗们糟蹋他的发明愤而反抗。

一路杀败海盗来到工房，打开房间内蜻蜓号的控制器来关，飞船的子弹射破了对面的一道大门，内里有一头象魔守护着一些宝石。从工房上方的道路一直前进可以找到莲华刺客和高老板。值得注意的是莲华刺客会使用范围石化攻击，一看见他双手合什的话就立即躲开。和疯子康对话后，就可以起动蜻蜓号返回天领镇了。上飞船前同样可以选择迎击还是回避航线上的敌人，结果与第一章结尾时相同。

飞回天领镇后可以做短暂的休息，紧接着可以和疯子康再对话，升空前往帝都。此中又有一场空战，难度比以往要稍微高一点，可以适当利用蜻蜓号的特殊技尖声之怒。着陆后到达帝都。

原来之前在天领镇遇到的女豪面人丝狐就是堂堂朝廷的孙莲公主(的确也是本作中惟一勉强可以称之为漂亮的女性角色)。公主的女侍将公主的礼物交给主角，从公主的信笺中发现赴约地点是城中的学者花园。

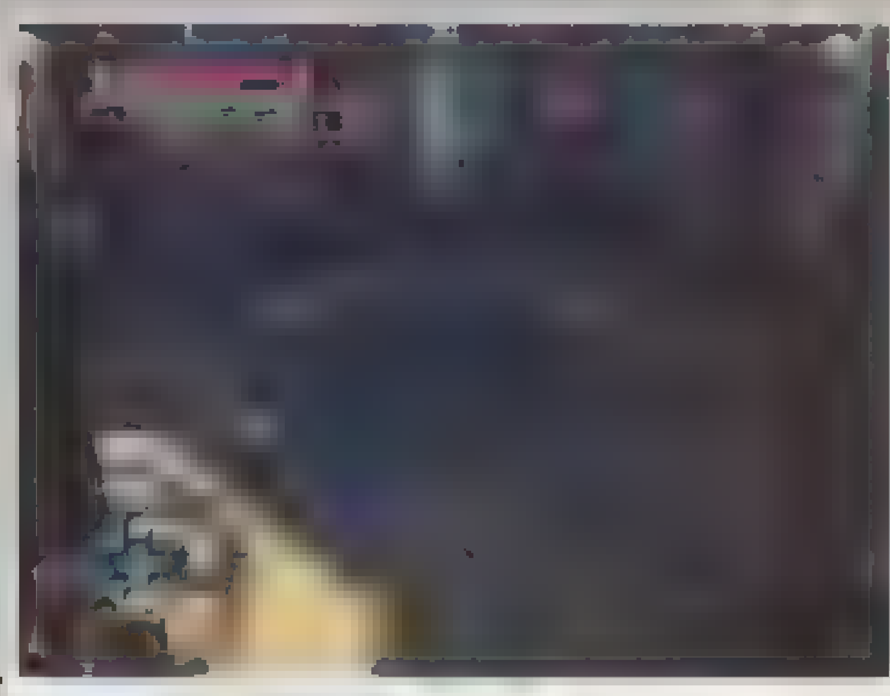


第三章 帝国擂台战群豪

进入黄金大道，然后沿左边的道路走到尽头进入学者花园。丝狐出现并加入了我方，拜托主角打入敌人内部获取信息。本攻略选择参加帝国擂台赛，打到银级以上后通过莲华刺客的刽子手加入他们的组织以摸清死神掌灵的底细。

先前往帝国擂台楼梯上的帝心酒馆找奎员外申请参加擂台赛。奎员外会安排主角首先由资格赛开始，第一场为食人妖，第二场为1对4，第三场在25秒内摧毁雕塑，第四场为资格赛盟主韩升。均毫无难度可言，可轻松获胜。打完资格赛后，奎员外说他需要时间准备主角的铜级赛事，可在城内选择先选择任意完成一个副线任务，我们选择的是"异邦人"的任务。前往学者花园仔细寻找，就可以看见一个老外在此耀武扬威、瞧不起在场的诸位学者。我们作为中华民族的儿女是有民族气节和尊严的，挺身而出舌战老外。注意，只要答案能令五位评委全部赞同的话，就能立即战胜老外。此外，最后一题答辩绝对不能输，否则就取不到老外的特别奖励了。奖励为米拉枪和提升各种自身能力。辩论大败老外后，他恼羞成怒地向主角邀战。既然如此，那便战吧！老外的火枪威力巨大，对付他的窍门就是近身，千万别让他有机会扣扳机。完成该副线任务后，就可以返回帝国武术擂台了。

铜级赛第一场，南方森林的食人妖加一个术师，注意使用范围攻击。



醒目 第二场，该场地内有7个龙头和一个位于中央的刀山陷阱。主角必须在场地内撑过50秒，龙头喷射的频率会随着时间的减少而逐渐加快。而每一个回合中，都将会有一个龙头喷射一发冰弹，被打中的话会造成瘫痪状态，被冻住的主角会被其他火龙的弹雨轰成破麻布。所以对于每一回合中的冰弹要特别提起注意，到最后10秒越来越快的时候，两回合间的间隔时间比较短，会出现两枚冰弹同时出现在场地上的情况。总而言之，移动与翻滚相结合，优先考虑回避冰弹。

第三场，面对蛤蟆怪的窍门是近身回避。接近并引诱其发招，在这一瞬间用左摇杆+L键闪躲到蛤蟆怪身后，这时蛤蟆怪依然会继续向原方向出招，所以我们就有机可趁了。切记，正面硬拼乃下策。

在铜级赛挑战盟主血腥迦蓝的比赛前，原金级盟主狡猾蛇凯蓝的手下阿卓向主角提议向迦蓝下毒，因为迦蓝越来越不服管了，他们只需要一个听话的杀戮机器来为他们赚钱。是拒绝阿卓还是接受？当然是拒绝了！我们要的是公平的比赛！与迦蓝的比赛也是毫无难度，近身后用武器派招式猛砍即可。打败她后再与其对话，可以习得武器派招式"腥泪半月刀"。

银级赛第一场，象魔一头，采取对付蛤蟆怪的打法就能轻松搞定。打败蛤蟆怪后，凯蓝亲自来拉主角入伙，当然被我们严词拒绝。黑旋风突然杀了进来，原来以前的盟主狂牛就是他的弟弟，狂牛跟随了凯蓝后做了许多坏事，黑旋风在一次酒后大醉时误杀其弟。正当主角与黑旋风在谈论时，凯蓝的爪牙阿卓出现要将他们灭口，一场混战后阿卓被击毙。



第二场，与资格赛的第二场一样是一次1对4的比赛。在赛前，凯蓝故意调换了主角的对手，换成他们的人并且携带了涂上剧毒的飞镖。可见其居心之狠毒。虽然这四个敌人比起之前资格赛的四位要强硬不少，但是面对强大的主角依然显得弱不可支。利用好范围攻击，孤立单体，主角彻底粉碎了凯蓝这次的阴谋。

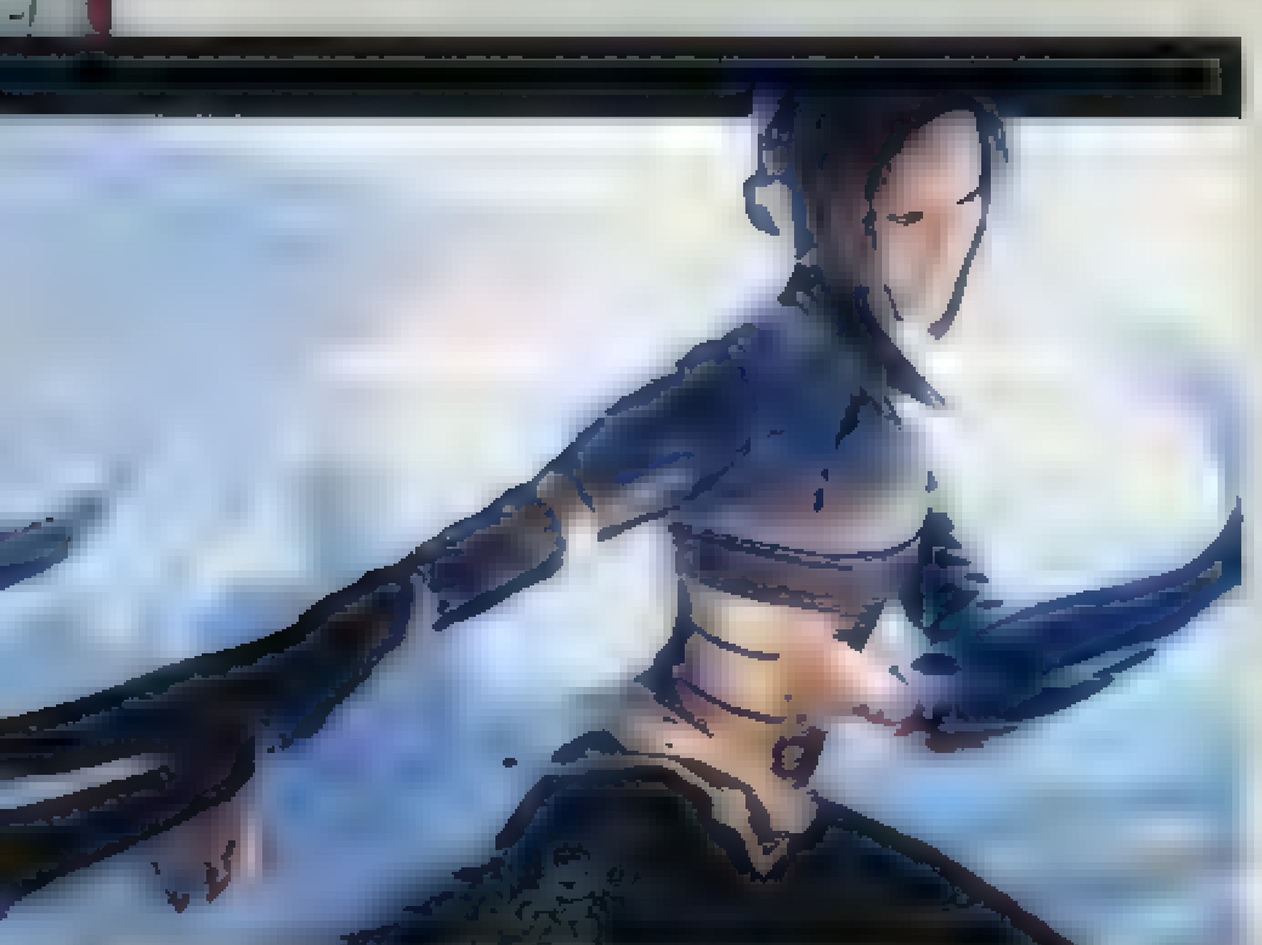
第一场，一个魔像兵，大家还记得之前在水坝区域遇到的类似敌人吗？建议以先打后闪的打法为主，即对付蛤蟆怪、象魔的反打法。注意范围攻击是无法将魔像兵吹飞的。如果之前将幻化派招式练到较高水平，不妨在这场战斗里一试。

第四场，与银级盟主铁霄兵的战斗与铜级盟主血腥迦蓝十分类似，不过铁霄兵的招式频率和速度更快罢了。以暴风骤雨般的武器或武术派招式将其轰杀吧，不过需要小心的是铁霄兵有时会使出范围攻击将主角吹飞，被吹飞后要立即利用翻滚再拉近与其的距离。

击败铁霄兵成为银级盟主后，可以立即去找莲华刺客刽子手申请加入他们的组织，也可以继续留下来挑战金级的比赛。

与酒馆内的刽子手交谈后，取得通行文书就可以从古攻地右上张大妈墓地旁的小路进入莲华堡。在报道大厅右上角与莲华组织内的甘师傅谈话，跟着其来到下层并为他打败发狂的鬼魂。解决了左上角灵魂抽取房的三个杂碎灵魂后，返回与甘师傅说话。

进入灵魂抽取房坐升降机去最深处矿场进行调查。打败战神颇赛后，将他的尸体带回灵魂抽取房制造腐蚀的灵粒。回到主楼层的灵魂抽取房，之前在报道大厅找我们麻烦的几个侍祭又来找麻烦，这次把他们全部收拾了吧。回去向甘师傅汇报一下后，可以前往右上角的魔像铸造室，先在架子上按键制造陶土雕像，然后再去操作台将其移到右边。到区域的右下角与关师傅说话，然后到中央上方的门前按提示将看守师傅的侍卫逐个引出去杀掉。切记，杀掉两个后，最后两个侍卫会邀齐同伴在下层区域一起伏击你。顺利解决完后，再与甘师傅对话。



状态效果 中毒(减低生命力，幅度小)、冻结(减低生命，幅度中)、着火(减低生命力，幅度大)、缓慢(是目标动作变慢)、瘫痪(目标无法动弹)、休克(生命力减少，幅度小)、昏眩(无法攻击)、窃魂(偷取气)



先去魔像铸造房间劝走操作员。再去大厅里磨点嘴皮子和消耗些银两将报道大厅清空。离开莲华堡来到皇帝陵墓大门前，武力解决或辩论说服都可以阻止这批奴隶的运送。全部完成后，回到报道大厅就会和善师傅对战。注意将其扣至一半体力时，身后的两个魔像兵会启动。用频率高的武术对付善师傅，再用杀伤力高的武器对付魔像兵。

进入内廷后被纪雅夫人识破了主角的身份，接下来需要面对的是两个莲华刺客和两个翡翠魔像。这里的视角不够体贴，尽量锁定两个莲华刺客并优先将他们搞定。冲进房间深处再解决掉纪雅夫人，注意她的谐波攻击，千万不要被定住，不死也伤半条血。

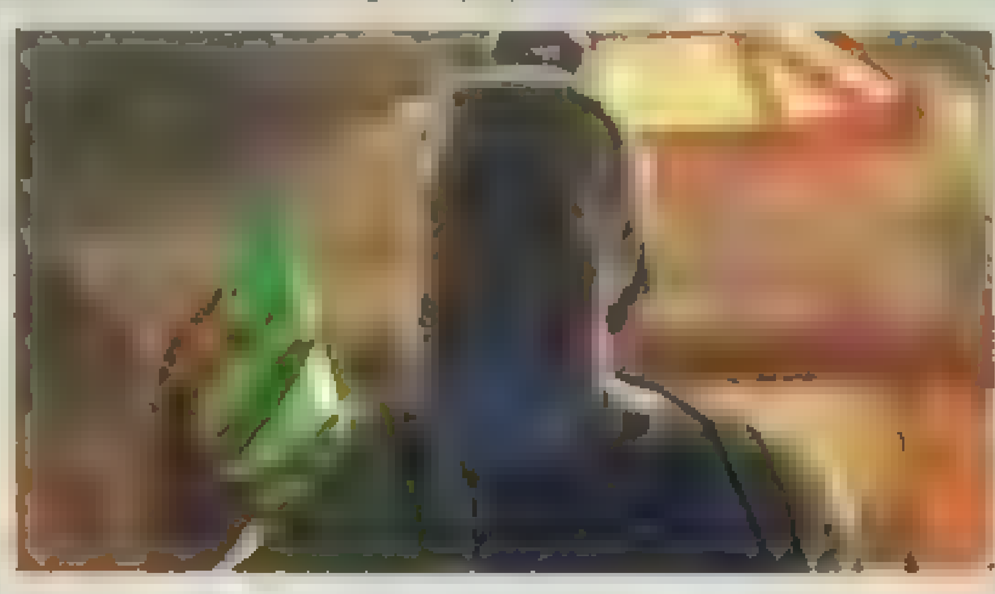
最后，死神掌灵还是闻讯而来。阿祖为了掩护主角逃出莲华堡，献出了自己宝贵的生命。在一路撤离的过程中会碰到很多敌人，不过大都不堪一击。撤出莲华塔后，孙莲公主建议先返回帝国城中的飞行船处。离开古坟地就会直接返回营地。

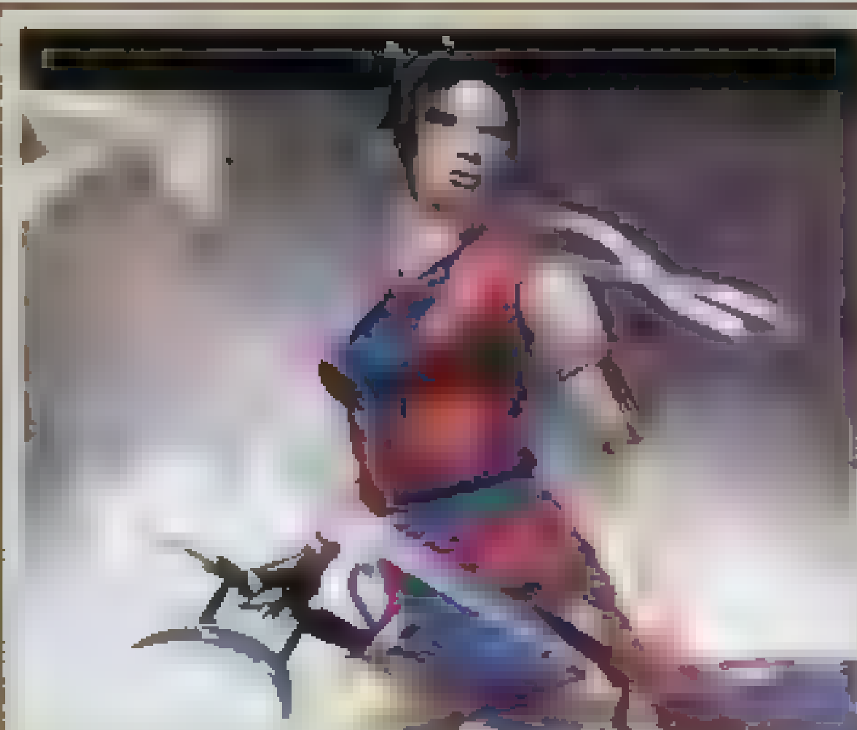
从目前所了解的真相看，孙海皇帝才是幕后主使一切的元凶。但无论如何，我们都必须前往皇宫，因为孙立师傅在等待我们的救援。确定在帝都的事情都做完了，和疯子康说话后就可以飞往帝国皇宫，途中依然可以选择是否进行射击游戏环节。

到达皇宫后，大家发现这里已经满布莲华刺客的爪牙，惟一的办法就是杀出一条血路前往觐见室找孙海皇帝。

第四章 师徒反目终成仇

沿途杀败几批帝国军后，乘坐升降机来到孙海皇帝的觐见室入口。孙海皇帝原形毕露，原来就是他为了自己永远做皇帝的野心，杀了集魂僧保护的水龙神，并让主角遭受了灭族之痛。正当主角要上前复仇时，觐见室一阶突然涌出了一大群帝国士兵和莲华刺客，看来现在只能先解决他们了。注意使用范围吹飞攻击，敌人的数量比较多，要保持耐心。





来到觐见室二阶，又是数个敌人的大乱斗，不过这次来的是莲华刺客大师。除了擅长使用谐波攻击外，防御力也有两下子。战术与一阶时类似，多用范围吹飞攻击，被数个刺客大师围住可不是好玩的。

醒目 在觐见室三阶上，孙海皇帝终于亲自出手了。孙海皇帝会模仿之前主角攻击其所使用的招式，如果这时仍用原招式攻击他就会无效。所以击败孙海皇帝的窍门就是，观察并随时切换主角所使用的招式。在他发狂一次后，招式的切换频率会变得更快。



原以为解决了孙海皇帝，就铲除了万恶的根源。谁知道突然间，孙立师傅向他的爱徒出手了。主角在毫无防备的情况被孙立师傅的一连串重招轰中，顿时命丧黄泉。

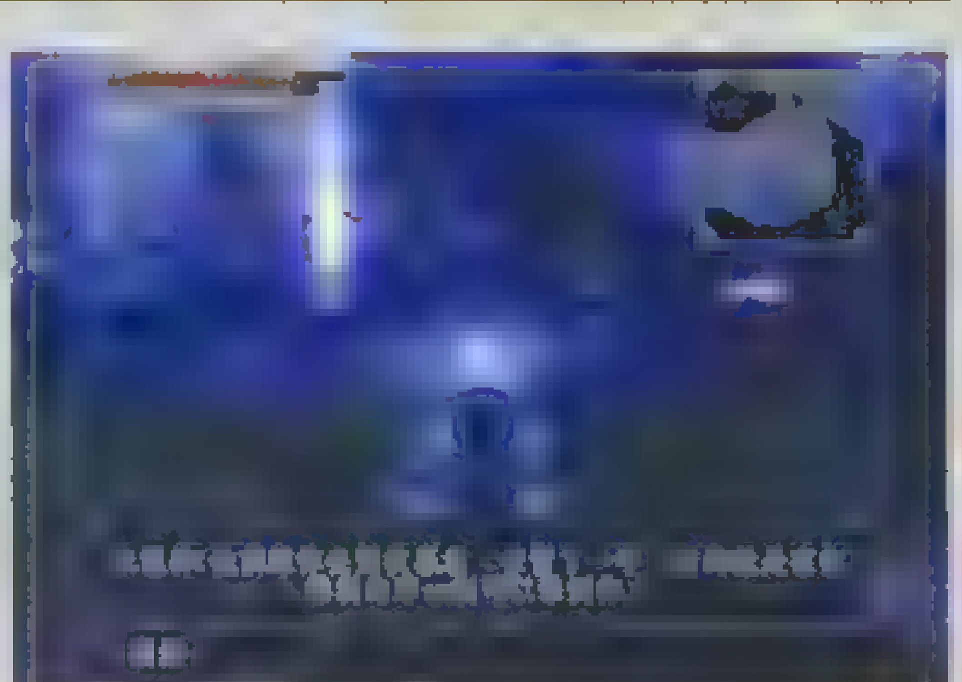
从小就在双川学堂习武的主角，怎么会料到朝夕相对如慈父般的师傅会向自己突下杀手呢？

难道事情就这样结束了吗？绝非如此！主角定当有贵人相助，欲知后事如何，请看下回分解。

第五章 水龙相助闯灵界

朝着光柱前进，最后可以找到水龙神的魂魄。她告诉主角，他的师傅孙立其实对权利渴望已久，现在他获得了主角身上完整的龙护符以后，正在吸收孙海和水龙神的力量，妄图成为一切的神。主角必须阻止它的发生，水龙神把主角的魂魄送到多年前的挽歌堂，并提示主角要尽快找到一个叫宋方丈的集魂僧的魂魄。他会帮助主角挽救水龙神的力量，并让主角还阳。

沿路往前走一小段就能找到宋方丈，他告诉主角想要挽救水龙神的力量就必须修复挽歌堂里的圣泉。找到并消灭占领圣泉的邪恶守卫。沿路来到位于地图左下角的圣泉处，打败以前守卫圣泉的女集魂僧无湘。她在挽歌堂一战前就被孙立收买，叛变后将人血倒入圣泉导致挽歌堂的僧人们丧失了抵抗力量。此处三人均会使用谐波攻击，不过宋方丈的支援技巧十分强，为恢复气、集中力和生命值。只要有耐心和三人磨蹭，多用范围攻击孤立单体就能获胜，胜利后将取得的圣泉封印安置在圣泉前的石碑上。圣泉恢复了生机，通往挽歌寺的大门也已打开。



进入挽歌寺后就发现了第二座圣泉，空气中腐臭的气息表明有一些本不存在于这个世上的怪物就在这附近。果不其然，一个自称苦之仆役的双头牛怪自称吞吃了这个圣泉的保卫者，要想修复它必须要赶往东方的洞穴里将他杀死。接下来，如果选择"这是个陷阱"，宋方丈就会告诉主角在寺庙的四边有一颗强大的力量宝石，可以用它来轻易击败苦之仆役。

前往地图左下角的房间处，轰杀了不自量力想要染指宝石力量的红衣魔。这个敌人的防御力比较低，只要锁定目标后拼命进攻即可。擒贼先擒王，先把红衣魔解决掉，剩下的两个迷路的妖魔也就不足为惧了。打败红衣魔后习得同名的幻化派招式。取得宝石后，就可以前往挑战苦之仆役。

从地图右上角的入口进入洞穴，来到深处打败苦之仆役取得第二个圣泉封印。苦之仆役和之前打擂台遇到的蛤蟆怪等没什么区别，都属于傻大个类的魔怪敌人。坚持闪躲到其背后，然后再进攻的打法，如果武器派招式熟练度够高，三下五除二就能剁了它。取得第二个圣泉封印后，返回挽歌寺入口处修复圣泉。在挽歌堂寺庙庭院里，还有更为凶险、黑暗的敌人存在。



&3DM-SM

空战要领 武器能力共分三级，第一级单向和第三级三向都需要连打按键，第二级双向直线则不[illegible]尖声之怒和龙之怒，前者有攻击力强、自动追尾的功效，后者则是一击清屏幕的保险。

进入寺庙庭院阶梯上方的大门后，水龙神会指示宋方丈去指挥僧众撤离，接下来的考验只有主角一人能够完成。孙海皇帝破坏了自然法则，滋生出了一个不属于任何月属的怪物，它是所有错误污秽的集合体。从阶梯下方的空地右上角的楼梯进入寺庙深部。

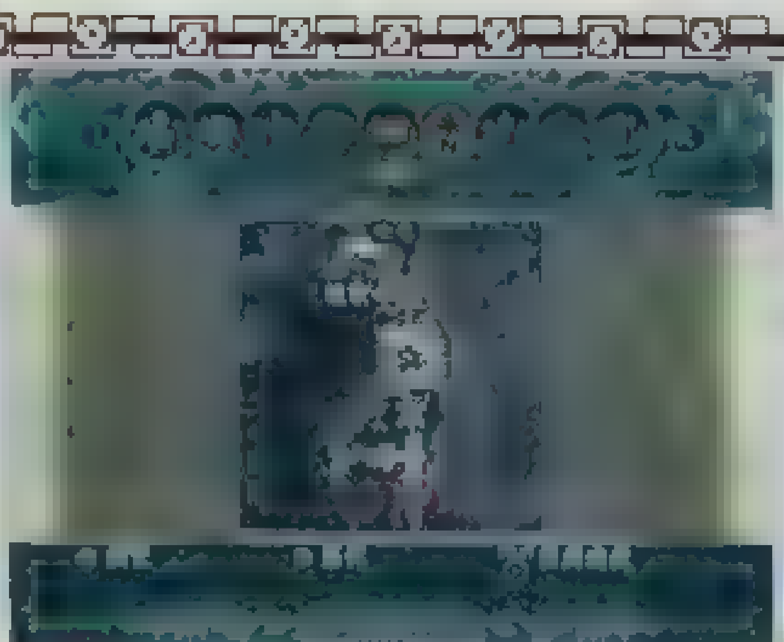
醒目 原来所谓错误污秽的集合体就是三个主角……这个BOSS就和之前在擂台上遇到的孙氏三兄弟一样，远程、法术、近距离三合一。利用地形来闪躲，不要陷入被围攻的劣势中。范围吹飞后再用武器派招式猛砍！清除集合体后，挽歌寺恢复了正常，水龙神也将主角送回了阳世。



因为有不少怪物随着水龙神所打开的通道来到了阳世，不用理会马魔怪的骚扰，将目标锁定在中央的混沌通道上，击毁该通道就能结束战斗。水龙神告诉主角，他的同伴就在挽歌寺附近，在大堂右侧的两个石像前冥想能够恢复灵力和集中力。

同伴的蜻蜓号降落在挽歌寺内，经过阴阳两隔后，大家终于重新聚集在了一起。

第六章 镇魂浴血挽歌寺



醒目 在图示的地点可以找到修复祷轮的两个齿轮，配合之前在大堂左侧书架上获得的灵性祷文，可以获得"龙之共鸣"。进入出口右边的帐篷休息后，在恶梦中会与以前的三位师弟妹战斗，而他们则都是被孙立召唤出来的。

经过商量后，可以选择空战或地面战。空战就必须打一场射击游戏，最后还有个BOSS，不过难度不高还可以赚经验值。选择地面战则是直接跳过空战，来到晨星看见集魂僧的魂魄告诉他们寺内有宝藏的情节。之前选择控制公主的话，则无法看见集魂僧，但晨星一样会告诉你。在寺内可以找到以前的宝藏。

在图示的地点找到宝藏后，到吊桥处协助疯子康。此处的迷你游戏为保护疯子康安全安装火药，晨星和丝狐虽然不和，但她们齐心协力时所发挥的力量是巨大的。守在桥头处疯狂将敌人砍杀即可，坚持2个50秒后疯子康安全生还就能炸毁吊桥阻止帝国军的魔像主力部队。

进入寺庙后切换到黑旋风与老何这一组，他们要对付帝国飞船降下来的敌人。这里的难点是翡翠魔像，采取闪打结合的打法尽快将其干掉。黑旋风的攻击力高，砍莲华刺客一套连招就一个。杀败敌人后返回寺庙大堂，这时大堂内却响起了奇怪的钟声。主角决定去看看苍穹在干什么。

原来苍穹暗地里勾结了莲华刺客，但是他内心的良心觉醒促使他决心做一个双面间谍。（古装版《无间道》……）他假意应承死神掌灵以钟声为号，偷袭寺庙大堂，不过他在大堂内安置了一些炸药伏击了死神掌灵的随从。接下来就看主角与死神掌灵的一对一了。

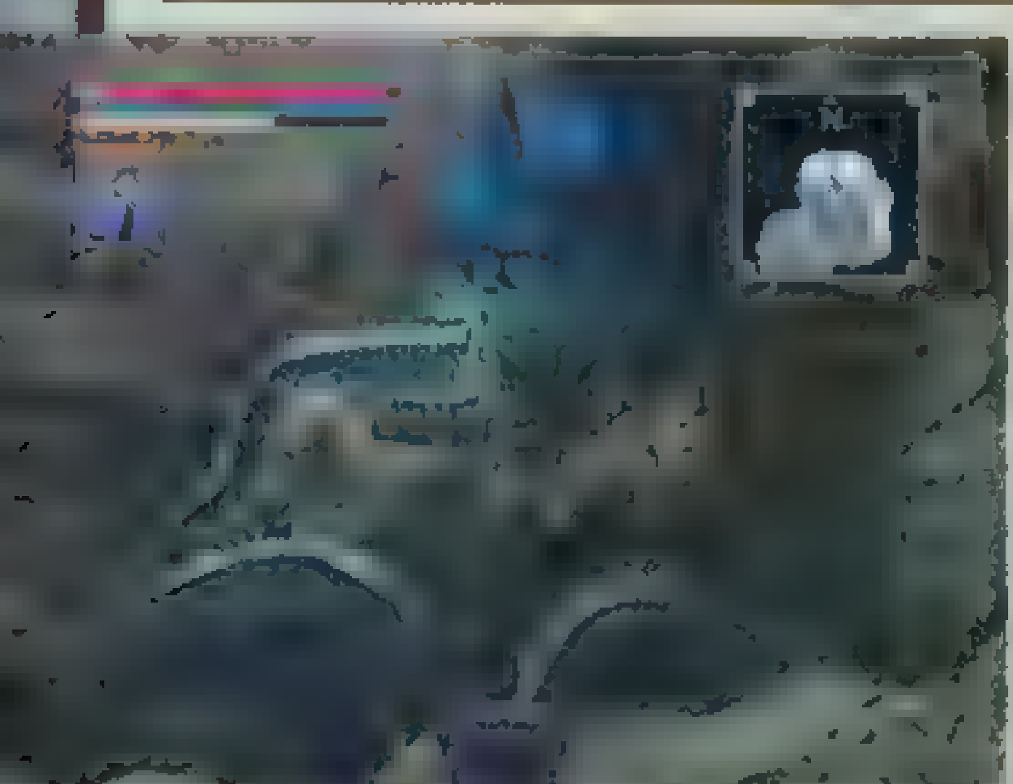


死神掌灵的攻击力非常强大，建议大家不要把招式用老，打两下就立即防或是闪到其身后。一定要有耐心，不要轻易露出破绽，死神掌灵一套连招就能打掉主角半条血。击倒其后，孙立再次出现，主角以自己最后一位集魂僧的力量释放了被囚困在孙立盔甲内的孙金太子。这时玩家需要操作孙金太子打倒孙立，夺取属于自己的自由。孙金太子的攻击力很可观。先利用连技压迫孙立，待其防守就用重招破防，反复这个步骤就可以将孙立打败。最后，主角超度了孙金太子的灵魂，让其获得了安息。

孙立师徒俩决定约战大内皇宫，决一生死。该来的总是要来的。

第七章 皇陵一战定天下

与疯子康对话，乘坐蜻蜓号再次来到皇宫。一路前进来到圆形升降机处，水龙神出现了并告知大家接下来将由你自己的意志决定这个结局。主角一行决定兵分两路，之前与主角搭档的同伴为一队，其余人为另一队。目的地是隐藏惊天秘密的龙冢。



一路前进来到龙冢，主角一行看到了人类对于神灵亵渎的罪行。水龙神要求主角毁灭她的躯体，然后大轮回才会再度运转。本攻略选择了毁灭水龙神的躯体的开掌之道。在龙冢可以取得一颗宝石，别错过了。一批莲华刺客奉命前来袭击，同伴们英勇地上前阻挡，主角则与之前选择的搭档前往觐见室对付孙立。

在觐见室二阶上打败孙立召唤出的四座魔怪石像，多移动即可，切记正面硬拼。建议可以先避其锋芒，引诱它们追逐主角，因为各石像的速度不一，很容易就可以形成孤立态势，把握机会逐个击破。

觐见室三阶，两师徒终于再次见面了，孙立使用侵入内心的方法妄图使主角屈服于他。但是同伴的友谊和忠诚是无坚不摧的，在大家的引导下，主角终于克服了心中对孙立的心魔。此中需要对付两个孙立的幻影，按常规打法即可。

醒目 不召唤恶魔、不使用法术，有的只是真气、集中力、招式的较量。不过孙立的双刀攻击力实在强劲，在大师难度下被连招击中的话，那就立即去见阎王了。闪打结合的战术要注意距离，因为孙立会发射追尾真气束。也可以采取谐波攻击，不过要先成功打出起手式有一定的困难。当孙立进入集中模式时，主角也必须立即进入集中模式以抵消同样的效果。如果你还是感到困难而无法通关的话，可以参看之前提供的无赖打法。



打败了孙立后，帝国恢复了平静，而英雄们也回到了自己的生活轨道中。但正如水龙神所说："大轮回一定会再度运转。"或许多少年以后，在帝国人民处于水深火热的时候，又会有一个心地善良、武艺高强的少年和他的同伴们勇敢地挺身而出。就让翡翠帝国的传说永远流传在这个世上吧。

谐波攻击 一些法术派或辅助系的招式可以启动谐波攻击，这是一种威力较大的连携技巧。当谐波攻击发动后，敌人的脚边会出现一个计时器，玩家在此时必须快速切换回武术派的招式，然后按键完成谐波攻击



攻略透解 Guide Through

ロックマンゼロ4 ROCKMANZERO 4

文 阿修罗

Capcom在GBA上最成功的原创系列之一、GBA上最出色的动作游戏系列之一——《洛克人ZERO》终于推出了它的第4部作品。虽然这个系列秉承了《洛克人》正统作品的高难度，但是这却丝毫不能阻碍FANS对于新作的期待！今年，阿修罗依然作为攻略者带领大家探索《ZERO》的世界，为大家的游戏过程助一把力！这篇攻略将以流程中的难点要点以及容易疏漏的地方为主，大家在游戏的时候可以根据本攻略一一查询！

系统篇

操作介绍

按键设定

	Type A	Type B	CUSTOM
主武器	B	B	可在
跳跃	A	A	A、B、
冲刺	L	R	L、R、
副武器	R	L	SELECT中
舍弃	SELECT	SELECT	自定义

注1：舍弃功能是在夺取了敌人武器的情况下才会出现的特殊动作。

注2：在START菜单的オプション界面中可以选择开启或者关闭“指令冲刺”，这关系到在游戏中是否可以通过连续输入两次方向键完成冲刺动作。建议选择“オフ”将其关闭。

推荐：按键设定A，攻击模式B

攻击模式

	Type A	Type B	Type C
主武器	B	B	用R键切换
副武器	R+B	R	B的主副武器

注1：本表格中的键位为按键设定类型为A型时的状态。

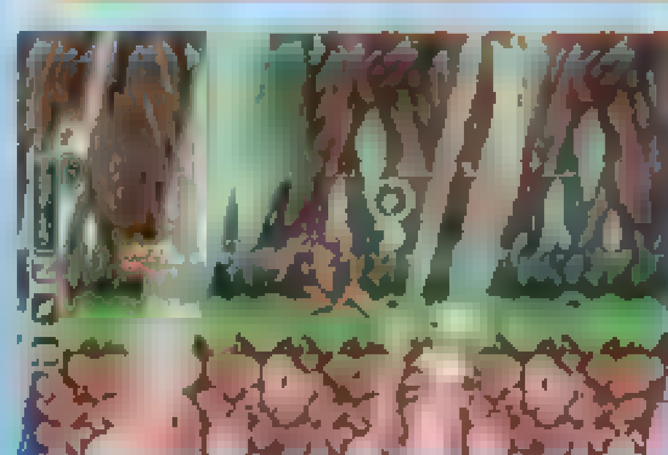
注2：推荐使用B型攻击模式。

道具制作系统



在击倒敌人的时候往往可以获得各种零件，在实验室里可以用这些零件组合出各种强化部件。在游戏中和NPC对话往往可以得到各种配方，只要拥有对应的零件就可以立刻组合出部件了。注意，即使没有配方也可以组合成功。本攻略最后的“全道具制作配方列表”将列出所有道具的合成配方。

武器夺取系统



这次游戏中ZERO除了传统的Z光剑和爆击枪以外，只有一个新增的格斗武器零式拳套。在游戏中，玩家可以利用这个拳套直接攻击敌人。不过当用它将敌人消灭时，就可以夺取敌人身上的武器为己所用。每种敌人对应的武器都有所不同，有的比较实用，有的则和游戏的谜题密切相关。

天气变化系统



8个基本关卡都会有两种不同的天气变化，玩家可以自行切换这些天气。天气会影响到关卡中场景的变化，也会影响到敌人的能力。如果能够选择合适的天气，就可以封印住BOSS角色的某些必杀技，但是这样做就无法得到BOSS的EX技了。

妖精培养系统



本作的电子妖精系统又有了新的改良方案。这次玩家只需培养一只妖精即可同时获得护士、野兽和骇客3种不同的能力。玩家在妖精的容量限制内可以任意复制不同系别电子妖精的能力，这样是不会在过关时被减分的。本攻略最后的“电子妖精能力列表”会列出所有电子妖精能力的介绍。

评价系统解析



任务完成度	每一关特定要求的完成程度，满分20
突破时间	突破本关的时间，满分20，时间越长得分越少
受创度	受到伤害的程度，满分为20，受伤越严重得分越少
杀敌数	杀死敌人的数量，从0分开始计算，达到标准即可得满分15分
接关数	在本关中接关的次数，满分为15分，接关次数越多得分越少
天气等级	挑战本关时天气情况是否对BOSS有利，是则得10分，否则得0分
电子妖精	电子妖精复制的能力综合是否超过其容量，超过则扣分，不超过不扣分

攻略篇

PROLOGUE Encounter



▲将这个敌人下方的物体打掉后，可以抓住把手上到蓬车顶部。

这是标准的序章关卡，路线单一、敌人数量少且种类单一，BOSS是一个没有什么实力的家伙。需要注意的是，游戏初始状态下，ZERO的主武器是爆击枪，副武器是全新的零式拳套，按键设定和攻击模式都是默认的A型。建议在游戏开始后立刻进行调整，以适合自己的作战方式。本关没有特别的难点，可以熟悉一下用零式拳套夺取敌人武器的新系统。本关的隐藏地点不多，也都很好发现，在此就不一一细说了。BOSS的两种攻击方式只要看准时机用冲刺就能轻松避过。

MISSION 0 Area Zero

前一章节剧情完结之后可以选择存档。之后离开司令室来到左边的实验室，与博士对话后返回司令室，触发剧情正式进入本章节。

本关基本上也是一条路走到底，没有多余的分支和特别隐蔽的地点。本关最复杂的地方就是关底的BOSS，不过其攻击手段也十分单调，连发导弹和光圈都很容易闪避。需要注意的是，有的时候BOSS的拳头会具备攻击力，不过只要远离那两个部分集中攻击其头部就可以轻松通过了。

剧情完结之后回到流动基地会发生剧情。之后前往司令室右边第一个房间开始培养新的电子妖精。在正式开始培养前，可以为妖精取一个名字，如果不满意默认的名字可以向流动基地的其他NPC咨询好的建议。之后从流动基地右边离开，进入Area Zero的人类集落。完成剧情后会自动回到司令室，之后就可以与情报员对话选择关卡开始游戏的正式流程了。（和以往的《洛克人》一样，游戏中的8个基本关卡是没有先后攻略顺序的，玩家可以自行决定，并不一定要按照本攻略的流程行动。本攻略是按照游戏中的编号进行编排的。）

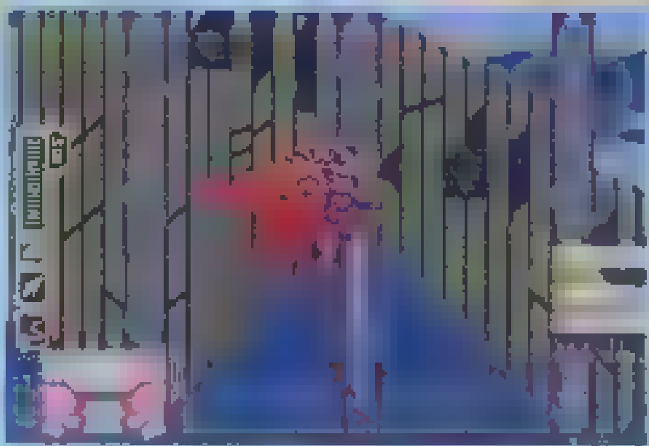
TIPS



并不是所有的敌人都会掉下零件，不会掉零件的敌人会在图鉴的说明中出现“パーツを落とさない”的字样。游戏一共有51种零件，包括カフクタ、Sクリスタル两种通过合成才会出现的零件。

©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED

MISSION A-1 Threaten From The Sky


▲从这个浮游平台跳到前方高处的房顶上就能够找到最后的发电机了。

本关的流程最大的难点是天气为阴天时遮挡屏幕的浮云以及会影响移动的强风。就关卡本身来说，构成并不复杂，基本上就是一条路走到底。本关的任务点是破坏关卡中的5个发电机。前面的4个非常容易发现，最后一个略有些麻烦，请大家参考配图。本关第2个敌人的武器可令关卡中的喷泉结冰，从而前往关卡的高处，那里有一些能量水晶、能量包以及芯片。中BOSS是一只雷龙，基本的应对方法就是站在它头部正下方不停地使用跳跃攻击。这样一来其特殊攻击就完全失去了功效。雷龙还会用尾部的激光炮进行攻击，要看准上中下段进行闪避才行。而对于它气势汹汹的冲刺，只要稳稳打完光剑的3段连斩就可以中断其动作。

BOSS 天翔之神枪

属性：雷　弱点：冰
对应天气：阴天
EX技：武雷突（雷／剑）

这个BOSS自始至终都是浮在空中的，所以地面的招式对他作用不大。他最华丽的招式是在全身爆发电光之后发射贯穿全屏的电流并向下移动，不过这招只要站在最低处用冲刺的低身位即可避过。他较常用的招式是向地面间隔发射出两只电极，如果这两只电极都接触到了地面，两极之间就会产生电流。对付此招只要频繁左右移动，令其中一只电极落下场地的空当即可了；即使两只电极同时落在了地面上，只要走出它们的区间就不会受到任何伤害。此外，这个BOSS还会使用往正前方短距离进行突刺和无规则乱舞突刺，以及向斜下突进的踢技。前两种技巧经常使用冲刺就不难闪避，如果被最后的踢技击中很容易被BOSS甩出立足的平台。他还有一招在体力很少时才会用的突进技，先站在下面的平台等他冲过来，然后立刻跳上反方向的平台即可避过这招。

MISSION A-2 White Heat

本关的麻烦之处是关卡中的阳光会令ZERO的体温快速上升，当发热度达到100后会自动出现硬直动作，并直接扣除一定体力。只有没有阳光的阴影地带以及室内才能够降低发热度。本关也没有什么分支路线，不过任务点要求玩家必须破坏掉分布在关卡各处房间中的发电机。中BOSS需要注意的是最初周围那圈小炮台的子弹，而中BOSS本体的旋转射击只要利用墙壁的三角跳就很容易避开。

BOSS 燃爱之舞姬

属性：炎　弱点：雷
对应天气：晴天
EX技：燃烧弹丸（炎／枪）



这次的BOSS屋有着与关卡中一样的日照效果，只有左右两条阴影的地方可供ZERO停留。BOSS的基本攻击手段是停留在阴影附近的空中发射两个光束飞扇，分为不会旋转的绿扇子和会旋转的红扇子两种。因为扇子是可以被击破的，所以在BOSS将扇子发射出之前利用跳跃攻击击毁其中一把扇子会令之后的闪避变得非常轻松。有时BOSS会退出屏幕之外，然后再度出现并向屏幕另一方前进，同时会向斜下方喷射火柱；之后还会从屏幕另一方原路返回。对付这招只要看准火柱的变化时机用冲刺即可。BOSS的另一招是飞到低空安置3枚会爆炸的定时炸弹，炸弹在爆炸后会产生一定范围的飞溅小火球。如果已经习得了天翔之神枪的EX剑技，可以在其贴近地面安放炸弹的时候中止其动作。这个BOSS的EX技是向地面打出光弹，落地后会分裂成六方向的光箭，并不难躲。



MISSION A-3 Gun & Rose

关卡中有不少藤蔓，用武器攻击就能令其暂时消失，不过拳套拔草的速度是最快的！道路方面，虽然略有一些小岔路出现，不过并不会影响到游戏的流程，所以可以自由选择。中BOSS是火蚂蚁，受到攻击会朝反方向移动。需要注意的是当其体力很低时，在移动的过程中会安置定时爆炸的地雷，很烦人，可以考虑用拳套的下方向攻击将它们清除。本关有一个隐藏的能量背包，只要利用如图处敌人的螺旋桨飞到高处就可以轻松取得。本关中有两处特殊的墙壁，可以慢慢将其磨破，在另一边藏有1UP和セラミカルチタン。


▲在上面就可以找到能量背包。

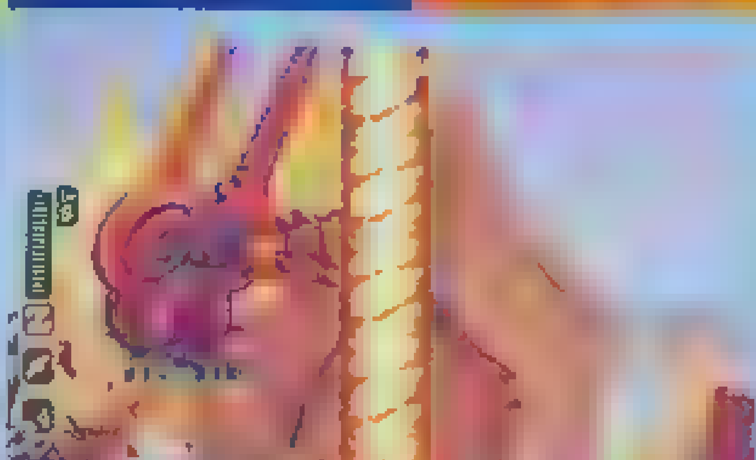

▲这里的墙壁是可以磨掉的。

BOSS 崩蚀树妇人

属性：不明　弱点：不明
对应天气：晴天
EX技：槌盘击（无／剑）

BOSS会经常向地面和天花板丢种子。天花板上的种子成长后会变成小炮台，地上的种子成长后会咬人。对付地面的种子，在其未长成的时候利用拳套的下方向攻击可以将其拔离地面，如果此时背对BOSS，ZERO会直接将拔出的种子丢向BOSS。有时BOSS会钻进地面，然后从地面或者天花板中出现进行攻击。当她在地面／天花板出现时，会有一个准备动作，此时可以用拳套的下／上方向攻击将她强行拉出地面／天花板。有时BOSS会发射蜂蜜，如果被蜂蜜粘上会引出蓝色的蜜蜂，同时无法攀附上墙壁。BOSS的大招是将自己的身体高速回转并在屏幕下方来回冲撞，只要攀墙就可以完全避开。有时BOSS会使用光合作用回复少量体力，不过并不用特别在意。她还有一招旋转飞天后撞击地面引发冲击波的招式，不过只有在体力很低的时候才会使用，需要注意一下。

MISSION A-4 Lethal Weapon



前一部分没有什么难点。中BOSS是炎龙，基本攻击方式和空中要塞的雷龙相同，不过特殊攻击变成了岩浆喷发。岩浆落地后会变成大火柱，同时对ZERO产生很大的吸力。最好在炎龙喷射火焰前就冲到其正下方，并且保持冲刺状态，这样才不会吸入火柱中。打完炎龙进入太阳镭射炮内部。利用地板和天花板的凹槽躲过间歇性的镭射炮光束一路前进即可。

BOSS 幽天之死圣

属性：炎　弱点：雷
对应天气：晴天
EX技：翔炎牙（炎／剑）





这个炎属性的BOSS相当热血，似乎是所有BOSS中最具攻击性的一个，同时也是相对来说最难缠的一个。他的最大攻击是利用身体高速旋转在屏幕内来回冲撞，不过这一招空隙很大，并不难闪避，当他从空中落地时还比较容易被击中。此招结束后，有时BOSS会靠近两侧墙壁之一，开始发射贯穿全屏的光束炮。对于这种攻击只有利用"上墙→三角跳→冲刺→上墙"的方式进行闪避，光束炮在旋转4周之后会自动结束。普通情况下他会向ZERO慢慢靠近，当玩家主动发起攻击时他会首先向后闪避，之后会根据玩家的反应进行招式的变化。这当中包括一发只能用冲跳闪避的低空火焰，双向的火焰弹和升龙拳的组合攻击，以及发射正弦曲线形的火焰。对付这最后一招，只要站在火焰隆起处即可避过，如果能看准时机冲到BOSS身边还能够充分利用光剑连斩对其造成重大伤害！

EMERGENCY Battle Assault

关卡的前半段是水上关，不过并没有太大困难，要小心新出现的鱼形敌人的长舌头。本关的任务要点集中在后半段Area Zero的集落中，玩家必须熄灭集落中的所有火苗并且救出所有人质才能100%完成任务。要熄灭火苗必须用拳套夺取集落中那种如同吸尘器造型般的敌人的武器。另外，在集落中出现的移动小机器人モールロイド只有在这个任务中才会登场，而它身上的零件和两个重要道具的配方密切相关，所以至少要从它身上取得2个零件才行。

BOSS 队长CRAFT

CRAFT可算是本作人形BOSS中攻击方式最具真实性的一个。他会经常使用无敌的移动来切换位置，然后会跳至空中往地面扔出子母爆雷，或者从地面向空中打出3发爆雷，或者向ZERO背后发射导弹。对付这些实弹系的招式，Z光剑的斩击是最好的反击手段。而那招贯穿全屏的光束炮只有看准时机用冲刺跳／二段跳才能安全避过。光剑格斗虽然能够令CRAFT快速损失体力，但是他偶尔会突然发动刺刀进攻，令人防不胜防。因此最好的攻击策略是保持中距离，近身攻击得手后立刻撤回原地。CRAFT最大的必杀技是飞到屏幕一端，然后用光束炮向屏幕另一端进行扫荡。只有在其开炮前移动至其正下方才能避过此招。

EXTRA MISSION Rescue

本关的流程非常短，也没有十分特别的任务达成条件。一路前进很快就会见到BOSS。BOSS的有效攻击部位只有其头部，而它的攻击判定主要集中在双拳之上，只要注意其拳头的运动路线即可。当它捶击地面后，天花板上会掉下一些石块，应该迅速将其破坏一面阻碍回避路线。BOSS之后会发生一段较长的剧情，之后是脱出部分。这一部分没有特别的时间限制，不必非常着急。不过关卡中会出现一些针刺栅栏门，需要按下／拉下机关才能将其暂时关闭。不过这些针刺都是可以破坏的，所以硬闯也完全没有问题，只不过会浪费一点时间而已。

MISSION B-1 Robot of Magnet



当雷雨天气的时候来到本关，场景中的电磁场会非常强烈。在磁场范围中ZERO的跳跃力会得到大幅度提升，需要有心理准备才行。本关的第二部分会有大量红蓝色的两种磁性物体（包括敌人、地形等）出现，要充分利用同性／色相斥、异性／色相吸的原理来把握和敌人之间的距离，以及磁场对于跳跃力的影响。中BOSS始终在天花板上，如果已经合成出了回旋斩部件，应对起来会比较轻松。对付这个中BOSS要注意它放出小杂鱼，至于BOSS用磁力拉起来的地面是可以将其踩下去的。

BOSS 双极角头王

属性：电　弱点：冰
对应天气：雷雨
EX 技：三裂弹丸（雷／枪）

BOSS虽然是电属性，但是冻月之苍狼的EX剑技对他是无效的，只有使用深海之怪啸的EX冰枪才行。另外，虽然他体形巨大，但是其武器和盔甲都不是有效的攻击部位，只有攻击背后肩部才行。如果离BOSS太近，他会使用投技，威力大。BOSS有时会将战场磁化，ZERO会被不断吸向BOSS，此时要不停冲刺。有时他会在ZERO头顶制造一个磁力球吸引垃圾，要不停冲刺，注意被吸上去的垃圾也会造成伤害。当垃圾积累到一定程度后自动落下，然后BOSS会将其劈成两半向左右冲出，跳跃即可。有时BOSS会对屏幕的一边墙壁发射出磁力球，然后高速收回一个垃圾块，如果没有用跳跃避过，就会被BOSS用大斧击中。有时BOSS会将自己的身体分成数块，躲避方式为“BOSS正下方→二段跳至屏幕任意一边→等待→墙壁三角跳”。要注意如果最后BOSS合体时站位接近其正下方会遭到攻击。



MISSION B-2 Killing Moon

当雪天来到本关时，积雪会阻碍住部分道路。不过只要使用火属性的攻击就可以将积雪融化。上下两扇进入大楼内部的门所连接的道路是不同的，其中下面的道路和隐藏的能量背包取得有关，具体请参考配图。实验室内部会有暴走的电子妖精，如果它们附着到地面的尸体上就会产生叫作“バリアント・コープス”的敌人。至于暴走妖精本身，利用拳套取得之前传送带附近的灯泡将它们赶到阳光下就可以将其消灭，也有机会得到它们的零件。



▲传送带上方的电灯泡可以用拳套拿下来，用来对付后面的暴走妖精。

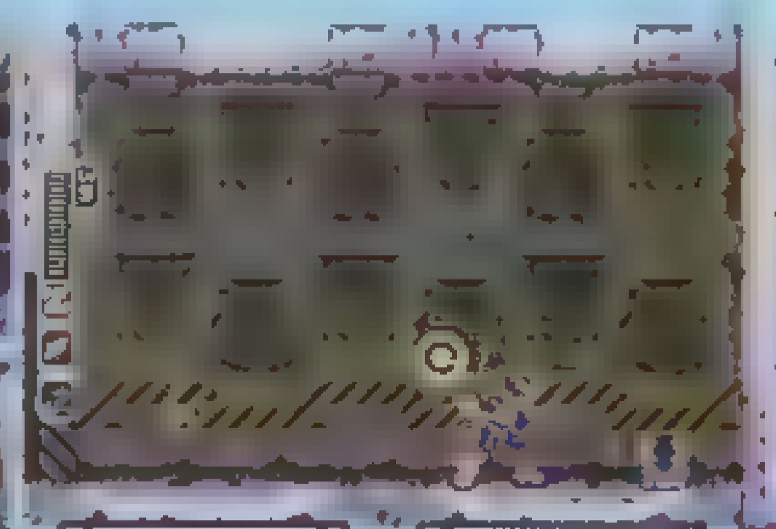


▲暴走妖精如果不用电灯泡将其赶至阳光处，是会不断复活的，那样就无法取得它的零件了。



▲首先用拳套取得这个敌人手中的钥匙卡。



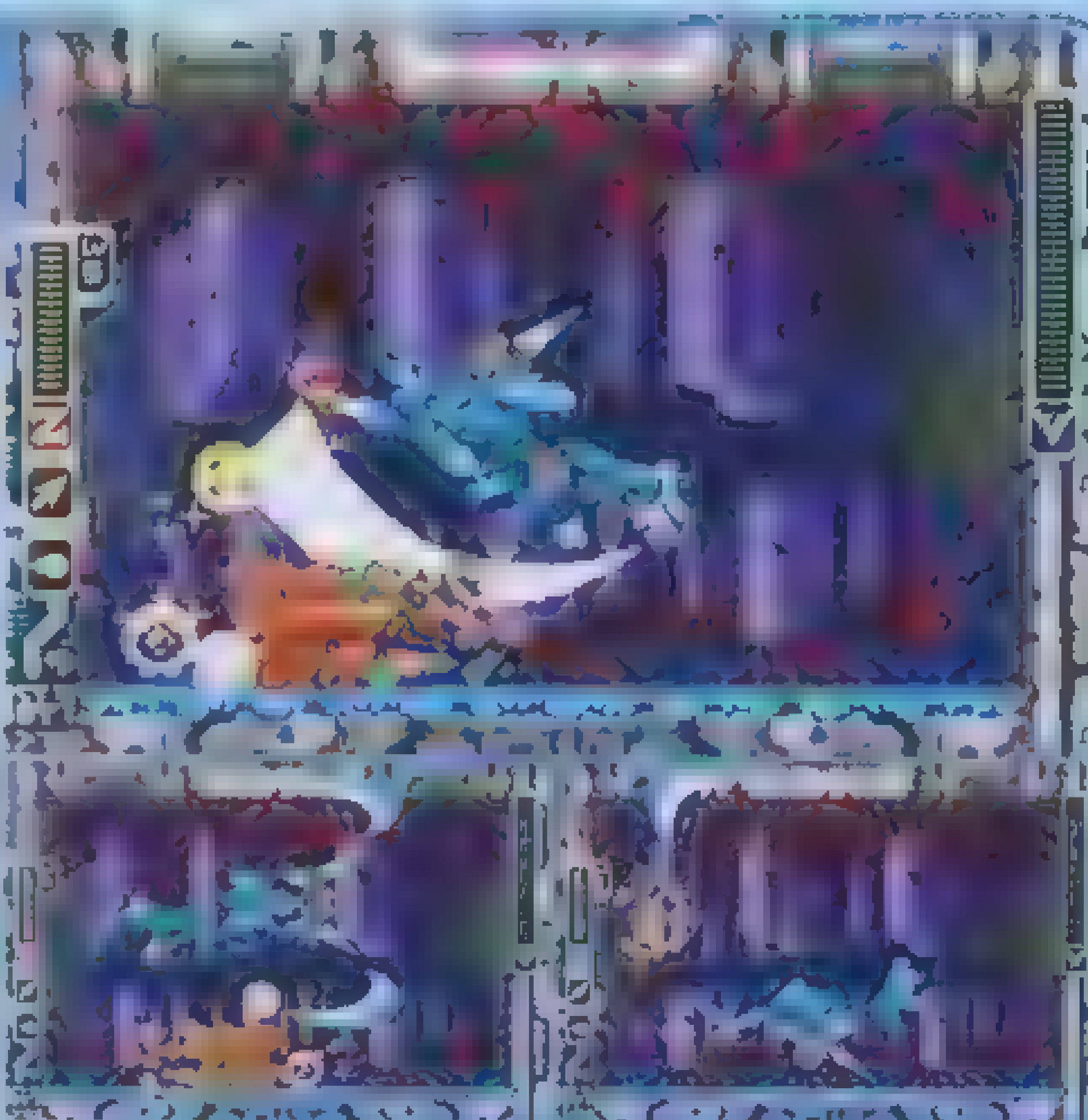


▲打完中BOSS后，在这扇电子门前使用钥匙卡，就能够在门内的房间里找到能量背包了。

BOSS 冻月之苍狼

属性：冰　弱点：炎
对应天气：雪天
EX 技：冰月刃（冰／剑）

当与BOSS距离较近的时候，他有可能突然发动一个短距离的突刺，所以一定要坚持游击战的原则。对于BOSS的反弹球攻击，基本上用冲刺就能避过，不过需要注意在冰面上的操作误差。BOSS的EX技之一是制造冰雕残像，然后使用连续攻击，如果已经习得回天之死圣的EX剑技，完全可以在他尚未制造完残像前就中止其动作。至于他的另一个冰刃EX技，攀墙是惟一的闪避方法。不过BOSS的三角跳圆月斩才是其最难对付的招式。以ZERO和BOSS分别站在房间左右角的位置来解说这一招：首先BOSS会在向左上角跳起同时挥出一道大范围的刀光，此时ZERO用冲刺向右方前进；BOSS接触墙壁的同时ZERO应该立刻反方向冲刺回到左下角，这样刚好可以避过BOSS的第二轮攻击；之后稍停1秒钟左右，当BOSS向左下角冲过来时，立刻跳上左侧墙壁用三角跳完成最后的闪避。



▲第一次冲刺一定要看准BOSS开始挥刀才使用，冲刺完后立刻向反方向再度冲刺，第三次的三角跳要稍停一下再进行才能躲过攻击。

MISSION B-3 Abyss of Revenge

这一关前半部分的任务是在时间限制内找到潜水艇的入口。这里最麻烦的地方是场景是左右连通的，很容易让人迷路。这里给玩家们列出一条比较快的行动路线，任务开始后玩家只要从初始位置按照以下方式移动即可：左右左右左右右，这时会出现雪儿的提示，从这里开始向右上前进，然后右左右。注意：完成本关以后再来挑战的时候会直接跳过前半部分，由于这一部分并没有什么特别的东西，所以第一次来的时候也没有必要特意探索。这一部分出现的两种敌人都和道具合成有关，它们会在完成游戏的最后几个关卡中再次出现，如果想要提前收集它们身上的零件可以在这里先探索一下。

关卡的后半部分是在潜水艇内部行动。一上来就是一条冰龙，它的作战方法和雷龙、炎龙是一样的，只不过特殊攻击变成了冷气和冰刃，只要躲在其正下方就能够避开这个攻击。打完冰龙后上台阶，很快就能见到BOSS了。



BOSS 深海之怪啸

属性：冰　弱点：炎
对应天气：雪天
EX 技：寒冰骑枪（冰／枪）

这个BOSS的特色是不太喜欢移动，而总会放出一些特殊的飞行道具。他的基本攻击方式是一次突出两条绿色的光束，这种光束碰到墙壁会自动反弹；而BOSS有时还会在屏幕中央制造一面冰镜以增加光束的反弹频率。虽然冰镜很容易用剑砍碎，不过需要注意BOSS最多可以连续放出两次光束，这样屏幕中就会同时出现4条反弹光束，大大增加了跳跃闪避的难度。BOSS的另一种飞行道具是一次4发的冰飞刀，具备微弱追尾性，往往和反弹光束配合使用。此外，有时BOSS还会躲入墨汁中，然后突然出现用双爪攻击ZERO。当他在墨汁中时，可以用拳套将其扯出来。因为BOSS不经常移动，所以如果之前已经合成了能够追加回旋攻击的身体部件，只要不停地在其身边使用空中回旋斩就能够令其快速损失大量体力。对付他的EX技，只要在屏幕最中央的地方原地二段跳即可完全避过。

MISSION B-4 Ruins of Stone



本关前半段有一个利用移动把手前进的场景，如果要加快过关速度，可以考虑结合攀墙进行移动。之后还会有一个会自动移动的砖块阵，只要熟悉其运动规律难度并不大。本关的中BOSS是一个废弃的大楼，只要破掉楼内的所有的机关就能够打开通向下一部分的道路。需要注意的是，先破坏掉大楼上半部分的机关还是下半部分的机关，会对之后的道路产生影响。建议先将上方的机关先破坏掉，这样下面一段道路的敌人会比较弱。

BOSS [illegible]

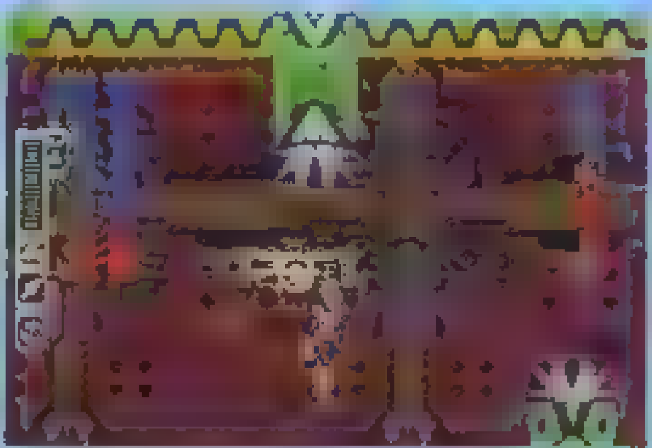


属性：无　弱点：不明
对应天气：晴天
EX 技：时间停止（无／枪）

因为没有明显克制这个BOSS的武器，基本上只有硬打。BOSS的特色攻击是发射石化光线，这个招式本身并不难躲，不过需要注意有时房间的地形会发生变化，从而会影响到对于回避空间的判断。有时BOSS会发射一些鸡蛋状的物体，如果不将它们破坏掉的话，很快它们会变成鸡形的杂鱼。这种敌人和图鉴收集率有关，但是不会掉下零件。对付BOSS的高速冲撞，无疑只要用墙壁三角跳即可避过。而他发射的羽毛飞刀出招很快，但是如果能够躲过这一刻，一般来说不会有太大威胁。BOSS的最大攻击是跳至半空将时间停止，同时扔出一些炸弹及毒蛋。躲避方法是让时间静止时观察好毒蛋的空隙，恢复行动后立刻移动到该处……



EMERGENCY Ragnarok

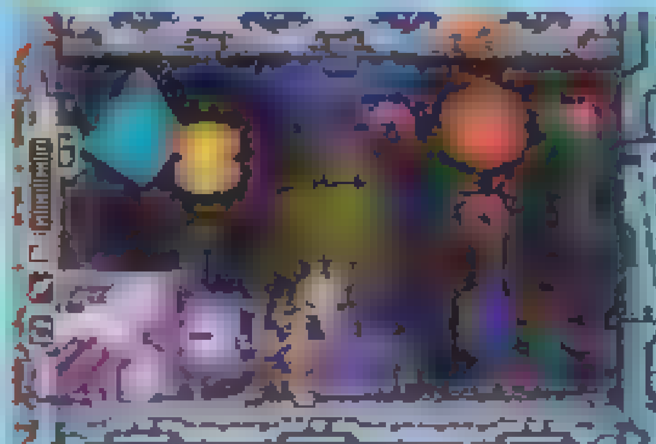


完成全部8个基本关卡后发生紧急事件，存盘后被传送到位于太空中的灭世炮控制中心附近。本关中会出现一个比较大的"针刺+大范围落穴+移动平台"的场景，不过与系列以前的类似关卡相比难度并不是很高。在该场景向上移动的部分，可以利用二段跳借助左侧的墙壁走捷径。惟一一处需要注意的地方请参考配图的提示通过。

BOSS 队长CRAFT

基本上这一次的CRAFT战和之前在Area Zero的那一次没有什么太大的区别，并不会增加什么新的招式。所以只要按照之前的经验放心挑战就可以了。

MISSION C-1 Transmission



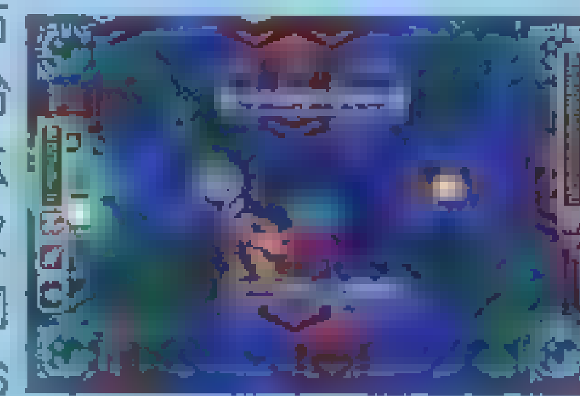
屏幕的4个方向都有道路，都是必须前往的，而且没有固定的先后顺序。4条道路中的敌人种类不一样，但是终点处的房间都是相同结构的。任务的目的是前往4条道路的终点，用拳套将里面的开关拉出来。注意，在开关的附近会无限出现十字炮台，不过完全可以无视，直接拉出开关即可。开启全部4个开关后回到中心区域，BOSS出现。BOSS的攻击方式比较单一，没有太多难点，这里就直接跳过了。



MISSION C-2 Cyber Space



本关前半部分有一个分支路线，建议走上面那条路，虽然敌人较多但是相对来说比较安全。之后的一个场景下方都是落穴，只能通过各种平台跳跃前进，不过并不时太难。本关的最大难点应是最后的BOSS。BOSS是一个巨大球体，会从左右两边沿着当中的两个平台进行移动。主要的应对方法利用当中平台既可站立又可攀抓的特性进行闪避，同时可以对移动中的BOSS进行攻击。BOSS另外攻击方式包括发射范围很广的光束炮以及分成4个小球进行移动，同样可以利用平台的特性进行闪避，关键是切换站立／攀抓动作的时机。



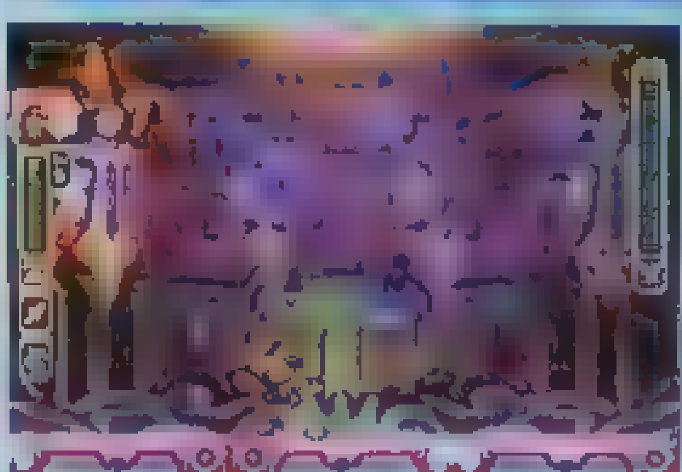
FINAL MISSION ZERO To Zero

经过第一段不太复杂的场景后，来到了传统的BOSS集合点，玩家需要将游戏8个基本关的BOSS再重新击倒一次才能前往下一个房间。8个BOSS的排列顺序从上往下、从左往右依次是：上一，天翔之神枪、热爱之蝶姬；上二，冻月之军狼、崩蚀树妇人；下一，鸡眼之贤蛇、深海之怪碱；下二，回天之死圣、双极角头王。有了之前的战斗经验，这些BOSS问题应该不大了。通过BOSS集合点后，只要再走过一段不太复杂的场景就要开始最终BOSS战了！

注意：最终BOSS战为二连战，如果失败就必须从拜尔博士的第一形态开始打起。



FINAL BOSS 拜尔博士[illegible]



由于BOSS全身都是有效攻击部位，所以基本的应对方法是不停地使用空中回旋斩削减他的体力。BOSS有时会进行连续两波的陨石攻击，第一波陨石会从最左边的那块开始向右下角坠落，十分容易闪避；第二波中的黄色陨石具备一定追尾性，要看准时机将冲刺和跳跃相结合才能避过。其另一种基本攻击是在屏幕两端发射数个很快的紫色光弹，利用冲刺和跳跃可以避过。有时BOSS会进行分身，同时向地面发射数只电极，只有其真身下方不会受到攻击。（其真身很容易辨认）之后，BOSS会向地面发射电流，如果不事先破坏掉电极，电流就会在地面上乱窜。体力较低时，拜尔会经常用绿色光球回复体力，不过此时是可以对其造成伤害的。这个形态下，拜尔会在其体力很低的时候使用其最大的必杀技：召唤《ZERO3》的八审官。（和其他BOSS的最终必杀一样，如果速度够快，可能不会看到这招。）请参照下面的配图研究闪避此招的技巧。



FINAL BOSS 拜尔博士巨大型



拜尔博士巨大化后的样子和3代最后的OMEGA非常相似，不过在招式上区别较大。这个形态下有效的攻击部位是中部被重重保护起来的大眼球，只有在眼球下方的白色獠牙落下的时候（BOSS进行攻击时）攻击才有效。而这一战的时间限制为两分钟，当画面右上角的数字变为0时就会强制判定为"MISSION FAILED"。因此想耗时间磨血的做法是行不通的，必要时可以不必考虑无伤的限制。下面为大家一一介绍拜尔博士众多招式的闪避方法。

自上而下的贯穿光束，对付这一招只要在最后时候利用冲刺动作的低身位即可，之后可以对眼球进行连续攻击。自下而上的贯穿光束，对付这一招看似无耻的招式可以通过抓住BOSS头顶的尖角进行闪避，不过要注意可以抓的部位只有尖角的最左边那一点而已。发射至屏幕上方然后从左到右依次落下的蓝色水珠，这一招空隙很大，一般来说没有被命中的可能性。先放出三个较大的红色光球，飞到屏幕左沿后分裂成很多小光球至全屏，对付这一招的第一阶段可以站在如图位置等待（如果站位比较偏左，BOSS发射光球前会产生吸力将ZERO拉向右边），等3个大光球飞过去后立刻攻击，然后再集中精力闪避小光球。绿色的蛛网状物体，只要用剑就很容易将其砍碎，但是如果一旦被击中就会被BOSS的光束炮追加攻击，不过之前可以通过连打按键摆脱控制。如果始终不被蛛网击中，这一招会持续很长时间，这时可以连续攻击BOSS，不过需要[illegible]快，绝对不能太贪心。



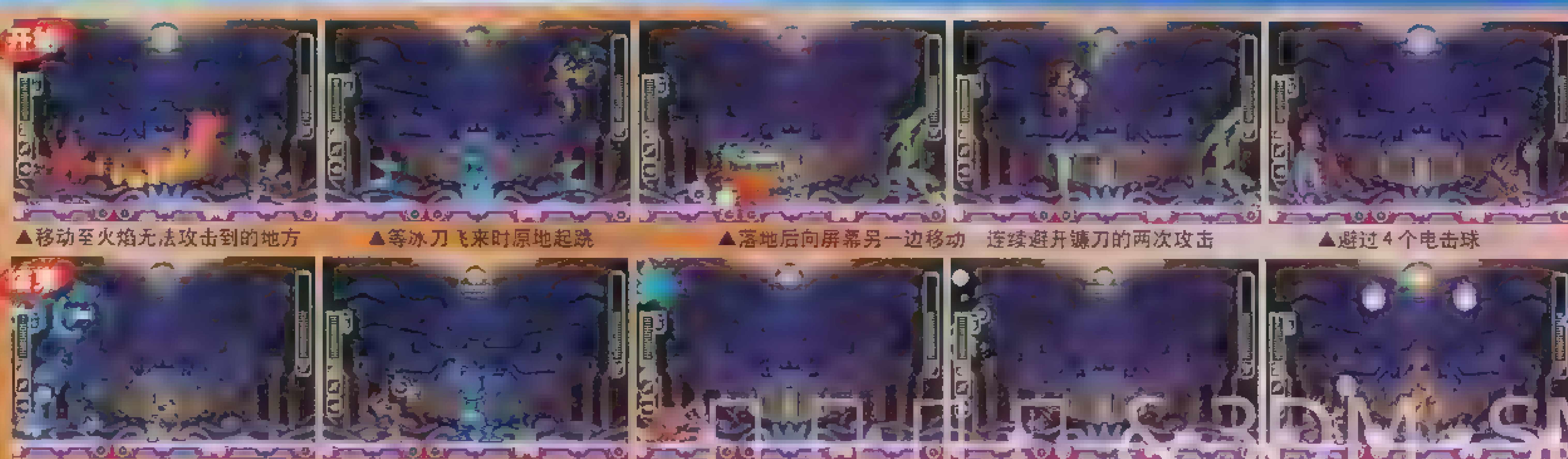




从空中召唤出两只毛虫机器人的招式只要用剑就很容易对付。往正前方发射一个紫色物体，该物体在飞行过程中会向四周发射3次飞针，分为水平竖直、斜向两种模式，会交替进行，看准时机可以进行攻击。最后一种攻击方式是将眼球下方的獠牙往左发射出去，然后原路回收，此时眼球下方没有障碍物，可以放心攻击。

全程攻略完

拜尔博士第一形态 最终奥义完全图解



▲移动至火焰无法攻击到的地方 ▲等冰刀飞来时原地起跳 ▲落地后向屏幕另一边移动 连续避开镰刀的两次攻击 ▲避过4个电击球

▲然后立刻往屏幕中央部冲刺 可以安全通过正在消失的火球 ▲把握好冲刺距离 不要冲到中间位置 在地面带电时原地起跳 ▲落地后立刻冲刺避开最后一击 此时旁边的火球刚好消失 ▲站在第一波火球的空隙处 当第二波火球发射时用二段跳跳向屏幕边的火球处，落地时该火球正好消失

全道具制作配方列表

注1：合成身体部件和S水晶所必需的零件セラミカルチタン不是通过打敌人获得，但是在绝大部分关卡都会有1个直接放在地图上，可以反复取得。
注2　Sクリスタル除了与合成特殊部件有关，还可以用来与流动基地最右边车厢中的NPC交换能量背包（HARD模式），一共可以交换两次。
注3　脚部的二段跳和身体的回旋斩是相当实用的两个部件，其中可以合成二段跳的时机非常早　而回旋斩最早必须在完成前4个基本关卡后的紧急任务之后才能合成。
注4　在完成任意4个基本关后出现的强制任务中会出现一种叫作モールロイド。因为它只有在这个任务中才会登场，所以为了制作强化部件，至少要从它身上取得2个零件才行。

名称	零件1	零件2	零件3	零件4	功能
头部					
オートチャージ	バリアント・ミシル	サンドーザー	ライケン	ライケン	自动蓄力
オートリカバリーLV1	ポップラン	バリアント・フェンサー			站立不动能自动回复HP
オートリカバリーLV2	ポップラン	バリアント・フェンサー	アークキャノン		同上
オートリカバリーLV3	ポップラン	バリアント・フェンサー	アークキャノン	バリアント・コープス	同上
クイックチャージLV1	ビームウォーカー	R・Bキャノン			蓄力速度加快
クイックチャージLV2	ビームウォーカー	R・Bキャノン	ヒキャルニコスB		同上
クイックチャージLV3	ビームウォーカー	R・Bキャノン	ヒキャルニコスB	サーペント・ギア	同上
オートフィリング	ボンセクト	モルゲール	グラシャール	メカメゾン	随时间自动回复捉武器的使用次数
ウェポンプラス	ボンセクト	ボンガル	バリアント・ファイア	トリアフォルマ	令剑、枪和拳套的攻击力上升1级
ガラクタヘッド	ガラクタ	サーペント・ギア	グラスキャノン		攻击力加倍、防御力减半（必须和同系列另2个芯片同时装备，且不使用电子妖精）
身体					
アブソーバ	アクスロイド	ジャイロアタッカー	セラミカルチタン		受攻击后的硬直时间缩短
ローリング	モールロイド	ランプロートX	テリーボム	セラミカルチタン	在空中和冲刺中追加回转攻击
イレイス	ミニクラバンB	ミニクラバンR	イー・レーザー	セラミカルチタン	可以消去对手的攻击
ストロング	ガン・ガ・ガーン	セラミカルチタン			走到针刺地形以损伤HP来代替即死效果
ストロンガー	ガン・ガ・ガーン	メカメゾン	セラミカルチタン		同上
ストロンゲスト	ガン・ガ・ガーン	メカメゾン	ニドバルーン	セラミカルチタン	同上
リフレクト	ジャイロアタッカー	リフビーマー	セラミカルチタン		可以反弹敌人攻击
エクステンド	ボマイダー	ヘックリスタ	エレデザーター	セラミカルチタン	受攻击后无敌时间增加
エルフ	ブアエルフ	メットール	ビーネラン	セラミカルチタン	令电子妖精的容量增加1级
ガラクタボディ	ガラクタ	Sクリスタル	ガン・ガ・ガーン	セラミカルチタン	攻击力加倍、防御力减半（必须和同系列另2个芯片同时装备，且不使用电子妖精）
脚部					
クイック	ケルベロス	ケルベロス	ケルベロス		移动速度提升
ダブルジャンプ	ファイタル	ガン・ガ・ガーン	ジャイロキャノンH	キャノンホッパー	能够使用二段跳
スプラッシュジャンプ	クリオネオン	ヤドカロイド	メデユホッパー		能够在水面上前进
スパイク・タイプI	ニドバルーン	クロスパイン	クリオネオン		抵消冰面效果
スパイク・タイプW	バリアント・クロウ	ポップラン	グラスキャノン		抵消强风效果
フロッグ	マグネッパーN	マグネッパーS	ケロッシュ		在墙壁上下滑速度减慢
ガラクタフット	ガラクタ	ボマイダー	ビームウォーカー	モールロイド	攻击力加倍、防御力减半（必须和同系列另2个芯片同时装备，且不使用电子妖精）
特殊道具					
Sクリスタル	ファイタル	メカメゾン	バリアント・ファイア	セラミカルチタン	合成专用　重要道具
ガラクタ	任意非上述配方中的零件组合以后自动出现				合成专用／废品

通关特典

HARD模式

将普通模式通关一遍，开始新游戏时就会多出高难度的HARD模式选择。HARD模式下，ZERO会穿上绿色的装甲，Z光剑没有连斩和蓄力斩，爆击枪只有一段蓄力攻击，8个基本关的天气无法变化（始终是对BOSS有利的天气），无法取得EX技，无法培养电子妖精。

ULTIMATE模式

以收集齐全部51种零件、同时将电子妖精培养至最高级的状态通关，在开始新游戏的时候就可以选择ULTIMATE模式。此模式下ZERO会穿上深红色的装甲，电子妖精在最初状态下已经达到顶级，同时能力容量也为21点，可以同时复制所有能力。

迷你游戏

达成特定条件通关即可在标题画面追加迷你游戏项目，下面就为大家列出各迷你游戏的出现条件。

プラントパニック	不升级电子妖精通关
ビジーバスケット	完成Hard Mode
ウッドチョッピング	以S级通关（任意难度）
マグマボーダー	通关时完成图鉴的收集
エルフチェイス	不合成装备强化部件通关
ハンマーハーベスト	收集完所有51种零件或者完全不收集零件通关
エナジーラボラトリー	刷新其他迷你游戏的记录以后入手

电子妖精能力列表

护士系	
Lv.1	会自动掉下回复HP的能量包（小）
Lv.2	提升HP上限4点
Lv.3	提升HP上限8点
Lv.4	提升HP上限8点
Lv.5	提升HP上限16点
Lv.6	同时具备1和5级的能力
Lv.7	将HP上限提升一倍

野兽系	
Lv.1	提升移动速度
Lv.2	降低攀墙时的滑落速度
Lv.3	能够发射炎属性的子弹
Lv.4	能够发射冰属性的子弹
Lv.5	能够发射雷属性的子弹
Lv.6	掉到即死的落穴时不会立刻死掉
Lv.7	将防御力提升一倍

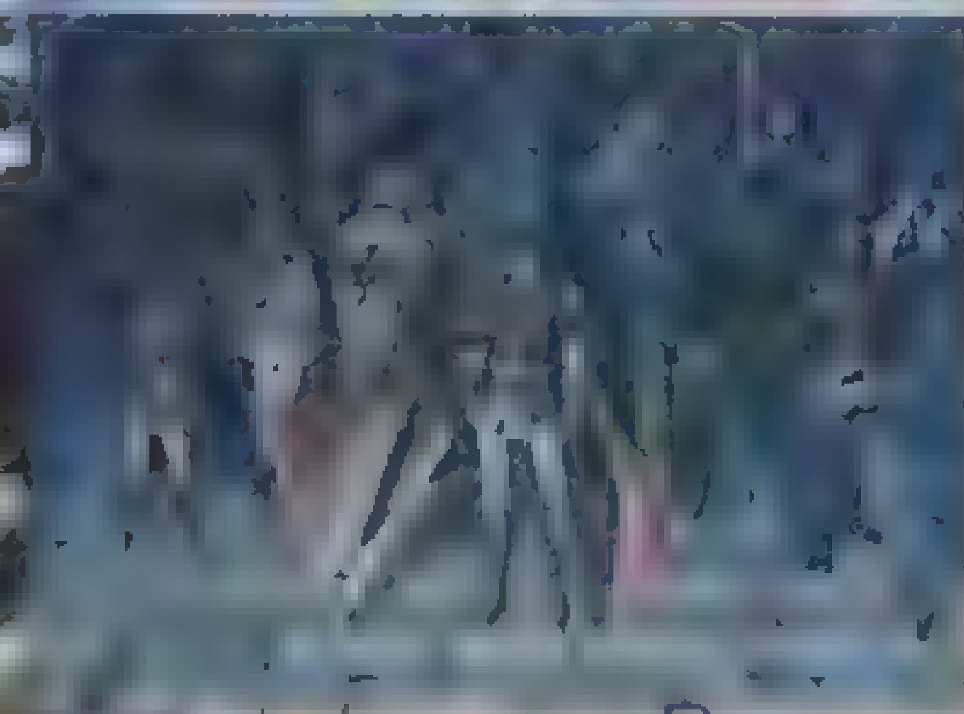
骇客系	
Lv.1	手枪变成4连发
Lv.2	Z光剑连斩第3段按"↑"可变成上斩
Lv.3	3种基本武器攻击力各提升1个级别
Lv.4	Z光剑连斩第3段按"↓"可发射冲击波
Lv.5	打倒非BOSS的杂兵出现道具的几率提升
Lv.6	取得的各种道具效果加倍
Lv.7	利用指令可以直接使用蓄力攻击和特殊攻击

注1. 电子妖精的等级每提升1级就能够增加1点容量，同时[illegible]力级别也会提升1级。
注2. 普[illegible]度下电子[illegible]的容量最大[illegible]，若其复制的能力超过这个限制在过关时就会被减分。

文 沙罗







时隔5年之后，作为系列诞生15周年的纪念作品，《火焰之纹章》终于复活于家用机平台，作为一款集系列之大成的作品，本作融合了系列各作的优点于一身，能够让各作的玩家都能找到从前美好的日子！好了，让我们一起来看看本作都有什么特点吧！

基本计算公式	
命中	武器命中 技×2+运
回避	攻速×2+运
必杀	武器必杀 技/2
必避	运
攻速	速度 max(武器重量-力，0)
	攻速大于等于4便可发动追击

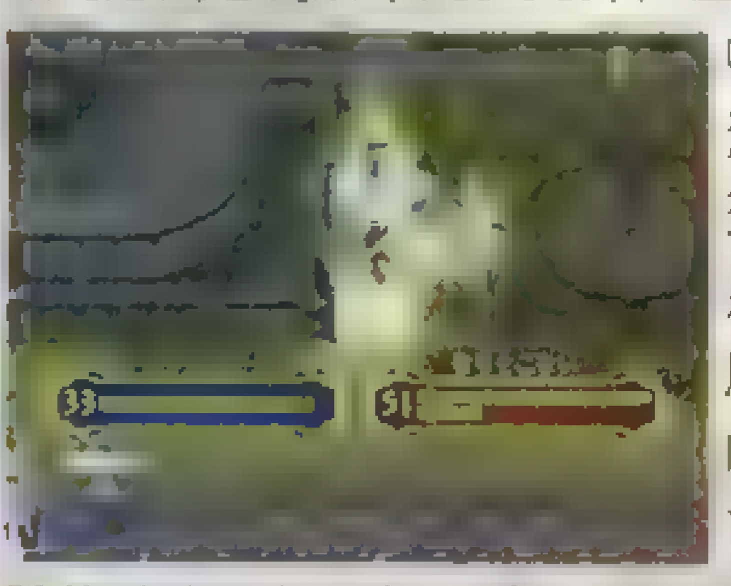
火焰之纹章 苍炎之轨迹 | Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS S·RPG

NGC ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 发售 2005年4月20日 日版

对应NGC-GBA专用连线 ... 全年龄

游戏难度

在开始新游戏之后，会出现三种难度可供玩家们选择，其中NORMAL难度最低，MANIAC难度最高。随着难度的提高，敌人的能力、数量、特技和所持装备不仅会发生变化，就连战斗时所采取的方式也有所不同。此外，在NORMAL难度中，游戏还会自动出现帮助初学玩家们迅速掌握系统的指南讲座。因此，虽然NORMAL难度下出现的物品武器的种类可能不够丰富，但还是建议初次接触《火焰之纹章》的玩家们，最好还是选择该难度进行游戏。



游戏记录

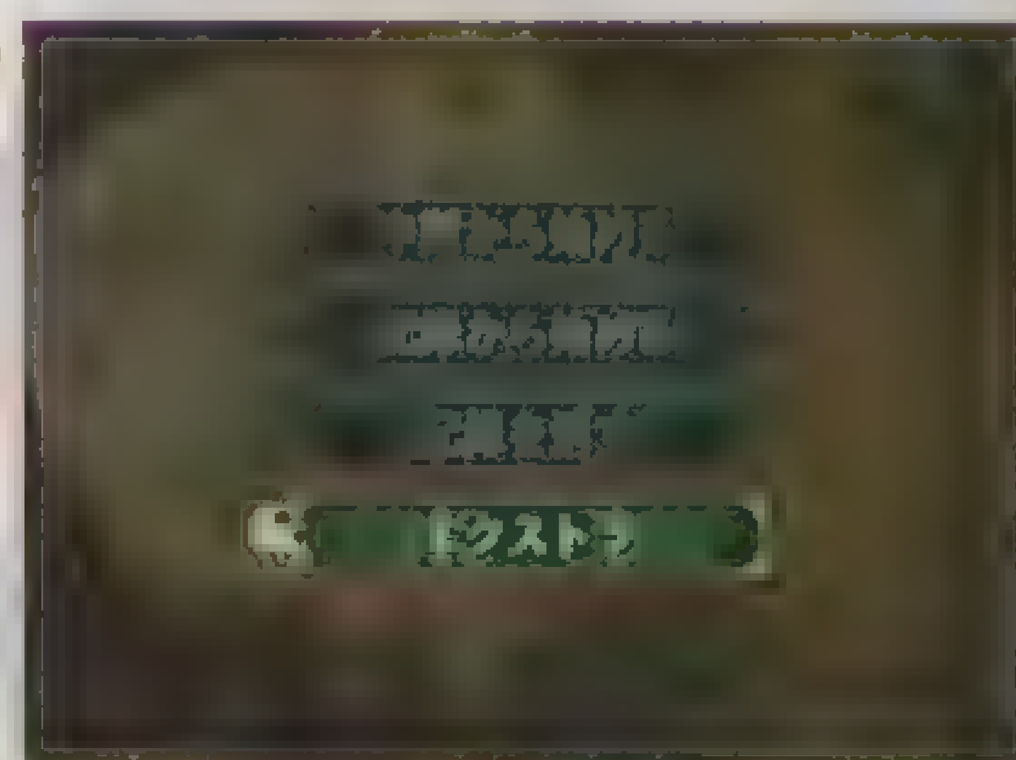
本作的记录档案共有5个，与系列的大部分作品相同，本作依然分为通常的"记录"和特殊的"中断"两种。

记录

各章结束	每章的故事结束后，画面会自动转换至存档画面并提示玩家存档。
据点画面	可以从据点菜单中选择"记录"。
进击画面	可在进击准备的菜单中选择"记录"。

中断

当轮到自军行动的回合时，可通过地图菜单中的"中断"来进行记录。但要注意的是，选择了"中断"以后，游戏就会自动退回到主题画面。而一旦选择读取了中断记录以后，该记录就会自动消失——也就是说，中断记录一次只能读取一次。



▲最后一个选项一定要在通关以后才会出现。

*在有中断记录的情况下，一旦选择"中断から始める"、"記録から始める"、"最初から始める"三个选择中的任意一种，中断记录就都会消失。

*若在记录中突然拔下记录卡、关闭主机的电源或是重启游戏，都有可能造成记录卡档案损坏，甚至NGC和记录卡出现故障的可能。

职业转换

随着与敌人不断的战斗，我方角色将会不断成长起来。除了主角等几位特定角色外，大部分的角色当其等级提升至21级时，就能够自动转职。在转职以后，该角色几乎所有的能力都能够提升，同时会获得学会职业特有的"奥义"的机会。

▼一部分高级职业能够同时使用两种以上的武器。如图中，转职成贤者后需要进行选择，是能够使用轻器，还是能够使用魔杖。



武器相克

与系列前几作相同，本作的武器和魔法也存在着"相生相克"的原则。在我方的武器克制对方的武器的情况下，威力+1、命中率+10，反之则会下降。

▶剑克斧、斧克枪、枪克剑，这点是系列一贯准则。炎魔法克风魔法、风魔法克雷魔法、雷魔法克炎魔法，这一准则则采用的是《圣战之系谱》和《托拉基亚776》的系统。



武器特效

本作中有许多武器，都能够对特定职业的敌人发挥极大的作用。比如弓箭攻击飞行系单位、战锤对重铠系单位等等。使用这些武器攻击特定敌人时，武器的威力会变成平时的2倍！简单的说，就是总攻击力=武器攻击力×2+力量。但要注意的是，有许多敌人也同样装备了对我方单位有特效的武器。当目前使用的武器会对敌人产生特效时，对战参数表上的武器图标就会闪烁。

www.plumbook.cn

©2005 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

角色参数

在战斗、战前准备或据点中，只要对准某个角色按下Y键，就能够调出该角色的能力参数菜单。该菜单中所显示的数据极为丰富，需要通过按下左键或右键切换窗口，才能够观察到全部的参数。

移动
角色的移动距离。

基本数据
表示各种基本资料。

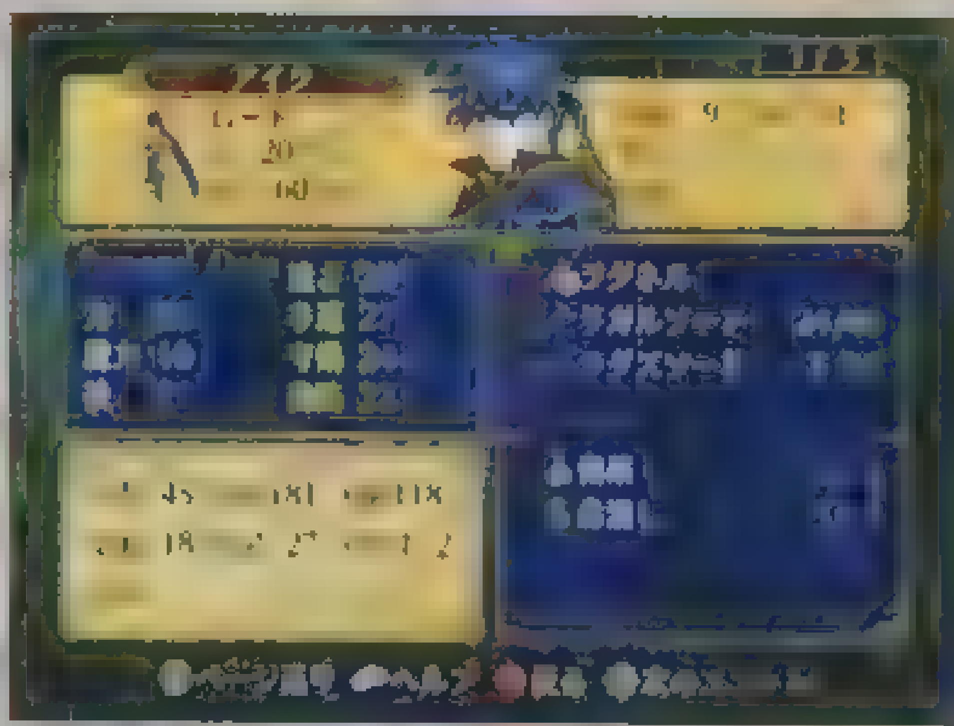
同行
同行中的角色名。

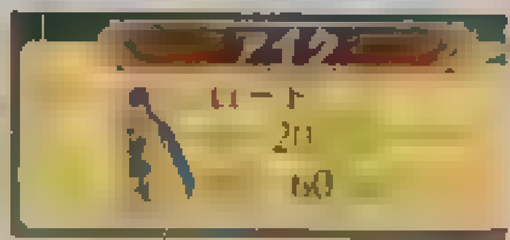
状态
有异常状态（如中毒）时出现标记。

职业
角色的职业。各种职业都有自己的特色。

状态箭头
表示当前角色的生理状态。向上的箭头表示好，向下表示坏。

窗口一





经验值
满 100 点升一级。

现在HP／最大HP
人类最大为 60，兽人最大为 80。

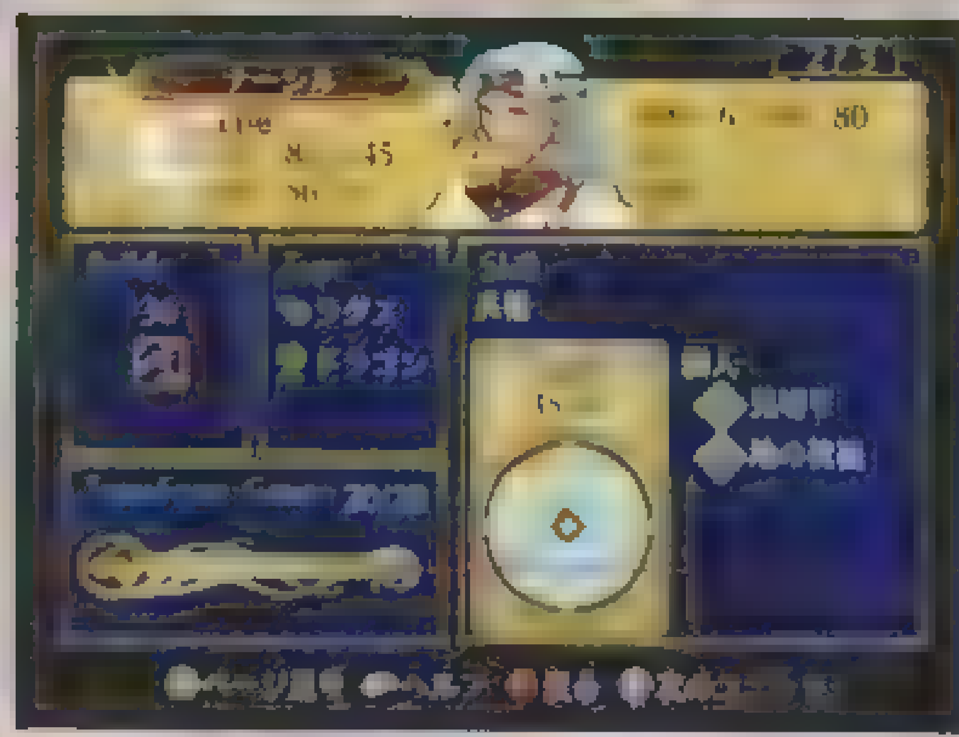
等级
最大等级为 20。



▲有一部分物品是需要选择"装备"以后才能够发挥作用的。但要注意一个角色同时只能装备一种物品。

所持物品
武器和道具可以通过购买、偷取、宝箱、获取情报、访问民家或打败敌人等多种手段获得。包括武器在内，绝大多数的物品都有使用次数的限制，一旦用尽，该物品就会消失。此外，飞斧、标枪、部分魔法武器和弓箭只有在命中了敌人后，才会减少使用次数。

窗口二



生理曲线



生理曲线（生理节奏）也是本作的新系统。该曲线相当于当前角色的状态，并且会因战斗的次数而发生改变。根据曲线上点的位置的不同，角色的命中率和回避率也会发生变化。以图中中间的线为标准，点在上面是为好，在下面则是坏。

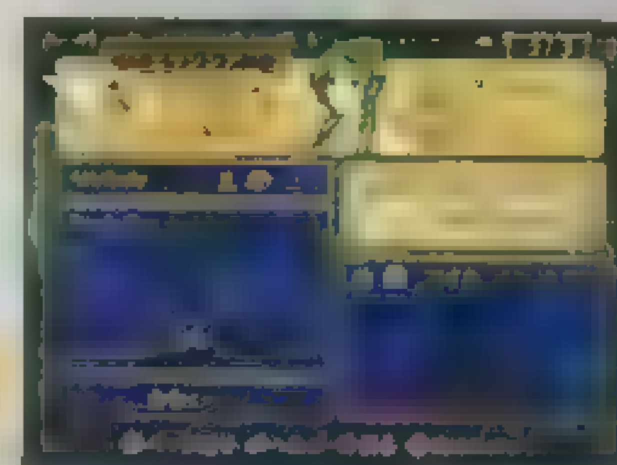
状态好	中等状态	状态差
命中、回避 +5	命中、回避 +0	命中、回避 −5

职业特技
该职业固有的技能，是不能进行更换的。不同的职业还有专用的"奥义"这一技能。

个人特技
角色个人所拥有的技能。

武器等级
杖/光 S
当前角色所能够使用的武器、魔法书、魔杖等物品的等级表示。等级越高那么该角色就能够使用相应高级的物品。等级从E到S不等，S为最高级。每使用某物品一定次数，相关等级就会上升。

化身槽
化身槽是本作中首次出现的系统，兽人（ラグズ）所独有。



◀在经过了数次的战斗后曲线的点也会渐渐地向右移动　从而出现了状态的好坏差距。

POINT 1 ● 个人特技的更换

可以在据点中利用特技书学会新的特技，或将老的特技去掉。注意一旦将技能去掉，该项特技就永远从该角色身上消失了，也不会重新变回特技书。

POINT 2 ● 奥义的习得

奥义是只有高级职业才能够学会的强力特技。只有当角色已经转职，并且拥有"奥义之书"的情况下才能够学会。



▶奥义统一消耗 20 点 capacity，因此想要让那些已经拥有占了 10 点 capacity 特技的角色学会奥义，就得付出牺牲了……

POINT 3 ● 化身槽

ラグズ在人型状态下，没有武器，也不能给予敌人任何伤害。但当化身槽的能量储蓄满后，他们会自动变化为兽型，此时各方面能力均会大幅度提升，并且能够参加战斗。但要注意每次战斗后化身槽的能量都会减少，一旦减为 0 后就会强制变回人型。想要再度变化，就要等待数个回合，待化身槽的能量再度蓄满了。

据点系统

从第 8 章开始，每一场战斗出击前，玩家们都能够先在据点中进行战斗的准备。购买武器装备或道具、与同伴进行支援对话、进行情报交换等等，都将在据点中进行。此外，在先前的战斗中获得的奖励经验值也能在此使用，使不能经常出战的角色快速成长起来。

角色培养



▲由于在据点中可以随时记录，因此利用奖励经验值来"凹点"就成为了可能！但要注意，利用 S/L 大法使角色升级的能力获得大幅度提升仅限于乱数随机成长的模式。若玩家选择了固定成长则无用了。

过关时的回合用得少，并且在一些特定关卡中，不杀死某些敌人（比如说第11章的自卫队）、全员脱离（比如第 6 章）的话，就能够获得奖励经验值。在据点可以自由给各个角色分配奖励经验值。此外，每个角色的特技习得，也是在这里进行的。注意两点：奖励经验值与角色经验值的兑换率不同；兵种固有特技不能更换。

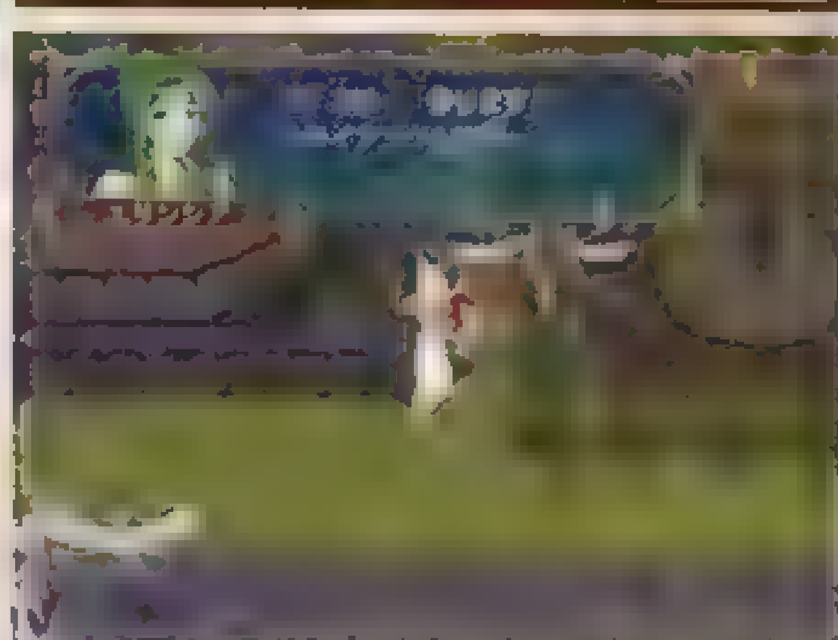
支援对话



▲支援关系确立后，两位有支援关系的角色站在3格以内，就能够获得支援效果。比如增加命中或回避等等。

只要让特定的角色共同出战，这几位角色之间的支援好感度便会上升。当支援好感度上升到一定程度后，这两名角色便能够在据点中进行支援对话了。每一个角色总共有5次发生支援对话的机会，而支援对话的等级是从C到A递增的，也就是说，任意两个人之间的支援等级能够达到A，但之后便不能再与其他角色达成A级了。

情报收集



▲ヨファ、ボーレ（转职后）、オスカー（转职时选能使用弓）三兄弟以及三位天马骑士都拥有合体三角攻击。三人围住敌人即可发动（弓箭需空一格）。但必须在"情报"中引发了事件以后才能使用。

每一关都会出现的情报选项。在这里玩家可以得到许多有用的情报。情报的重要度会用"☆"的符号来表示。三颗星的重要度最高，能够获得一些物品、必杀技甚至是同伴！一颗星的重要度最低，玩家只能在这里了解到一些角色的身世背景和性格特点。两颗星能得到一些战术情报。

战斗准备



▲本作有这么一个BUG，在炼成武器时选用"细身之剑／枪"、雷魔法等天生附加有必杀率的武器，然后将必杀率改为0，重量改为1，那么，只需花费 3100 多元就能够改造出一把必杀率高达 255 的武器！

战斗准备时，可以进行同伴间的物品更换，以及在商店中进行物品购买。本作中新增加了一个武器炼成的系统。在炼成时，可以选择将武器的攻击力、命中率、重量和必杀率进行改造，改造后还能够更换武器的名字和颜色！只要玩家肯花钱，就可以在这里炼成一把不错的武器。但每一关只能炼成一把武器。

www.plumbook.cn

救出 & 体当

救出

A同伴的重量大于B同伴重量2点的情况下才能使用。A同伴使用救出后B同伴会与A同伴共占一格地形，但无论攻击、都只是控制A同伴。需要注意的是，B同伴虽然此时不会再受到敌人的攻击，但A同伴的“速度”和“技巧”这两项数值会减少一半。



◀确定同伴已经位于安全地带后，就可以选择“降ろす”将同伴放下。此外“引継き”的指令可以让B同伴转移到令一重量大于B同伴2点的角色身上。

体当

不论B方是敌人还是我方，只要他（她）的重量值在“A的重量+2”以内并且没有座骑，那么A方就能够对B方使用体当。体当能让A方将B方推开一格。此外，有一种特技，还能将对方撞飞2格。

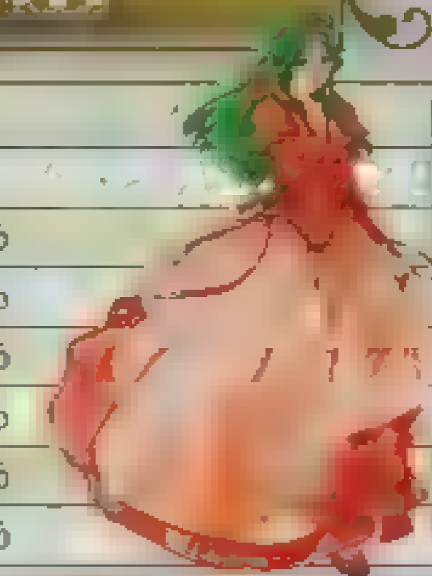
▶体当的最大优点在于，将一些处于攻击范围外的角色撞至其攻击范围内，再让其上前进行攻击；或将一些处于危机的同伴撞至敌人的攻击范围外等等。



联动指南

将游戏通关至少一次后，选择“GBAの接续”一项后，按照游戏的说明进行操作的话，使能够开启新的附加关卡并欣赏到GBA上的《封印之剑》、《烈火之剑》和《圣魔之光石》的角色原画了。（需要这三作的卡带）

支援效果



单人每级效果		
	天	命中+5
	[illegible]	[illegible]
	炎	攻击+0.5，命中+2.5
	暗	攻击+0.5，回避+2.5
	光	防御+0.5，命中+2.5
	雷	防御+0.5，回避+2.5
	水	攻击+0.5，防御+0.5
	风	命中+2.5，回避+2.5

固定支援效果

这种支援没有支援等级和支援对话，都在关系非比寻常的人之间发生，效果都是加必杀率，必须紧挨着才会生效。

固定支援列表

アイク、ミスト	必杀+10
オスカー、ボーレ、ヨファ	必杀+10
リュシオン、ウルキ、ヤナフ	必杀+5
エリンシア、ルキノ	必杀+10
レテ、モウディ	必杀+5
ルキノ、ジョフレ	必杀+5
カリル、ラルゴ	必杀+10
マカロフ、マーシャ	必杀+5
トパック、ムワリム	必杀+10

沙漠宝藏

与系列设定一样，本作也有沙漠关卡，因此也同样有隐藏宝藏的设定。只要让同伴在指定的范围内待机，那么就有一定几率找到沙漠中隐藏的宝物。而若让盗贼进入指定范围的话，则获得宝物的几率是100%。这里我们特别将列出了一张“宝藏图”，希望对攻关的玩家们有所帮助。



支援同伴

アイク	ティアマト／オスカー／セネリオ／レテ／ライ／リュシオン／エリンシア
[illegible]	[illegible]
ミスト	ティアマト／ジル／ヨファ／モウディ／ボーレ
ツイハーク	イレース／ムワリム／チャップ
ネフェニー	カリル／チャップ／ダラハウ
イレース	ツイハーク／ワユ／ルキノ／ガトリー／モウディ
フォルカ	ユリシーズ
カリル	イレース／トパック／ジョフレ
ティアマト	アイク／ミスト／キルロイ／ボーレ
ルキノ	イレース／ユリシーズ／ヤナフ
タニス	マーシャ／リュシオン／オスカー
マーシャ	ケビン／タニス／ガトリー／ヨファ
ステラ	ガトリー／サザ／マカロフ
ジル	ミスト／レテ／ハール
セネリオ	アイク／ソーンバルケ
ユリシーズ	フォルカ／ルキノ／マカロフ
ジョフレ	カリル／エリンシア
ハール	マカロフ／ジル
ライ	モウディ／レテ／アイク
タウロニオ	ラルゴ／ヨファ
ヤナフ	ルキノ／シノン／オスカ
ウルキ	モウディ／キルロイ／ボーレ
リュシオン	アイク／タニス／トパック
ヨファ	ミスト／シノン／キルロイ／マーシャ／タウロニオ
キルロイ	ティアマト／ワユ／ヨファ／ウルキ／ケビン
シノン	ガトリー//ヨファ／ヤナフ
ケビン	マーシャ／オスカー／キルロイ
ガトリ	シノン／イレース／ステラ／マーシャ
ダラハウ	ラルゴ／ネフェニー／トパック
オスカ	アイク／ケビン／ヤナフ／タニス
ムワリム	ラルゴ／レテ／ツイハーク
サザ	ステラ／トパック
マカロフ	ハール／ステラ／ユリシーズ
ワユ	イレース／キルロイ／ラルゴ
レテ	アイク／ムワリム／ライ／ジル
モウディ	イレース／ミスト／ウルキ／ライ／ソーンバルケ
チャップ	ネフェニー／ツイハーク／ボーレ
ボーレ	チャップ／ミスト／ウルキ／ティアマト
トパック	カリル／リュシオン／サザ／ダラハウ
ラルゴ	タウロニオ／ワユ／ムワリム／ダラハウ
ソーンバルケ	セネリオ／モウディ
ジフカ	无
ティバーン	无
ネサラ	无
ナーシル	无
イナ	无

全同伴加入一览

本作的同伴加入条件与以往系列相比，有了一定程度的变化。最大的变化，就是在不同的难度下，部分同伴的加入条件会发生改变。因此，若玩家选择了最高难度进行游戏，请务必看清楚下表中的加入条件，以免加入失败导致重来。此外，下表中还列出了每个同伴的成长率一览供喜欢凹点的玩家参考。

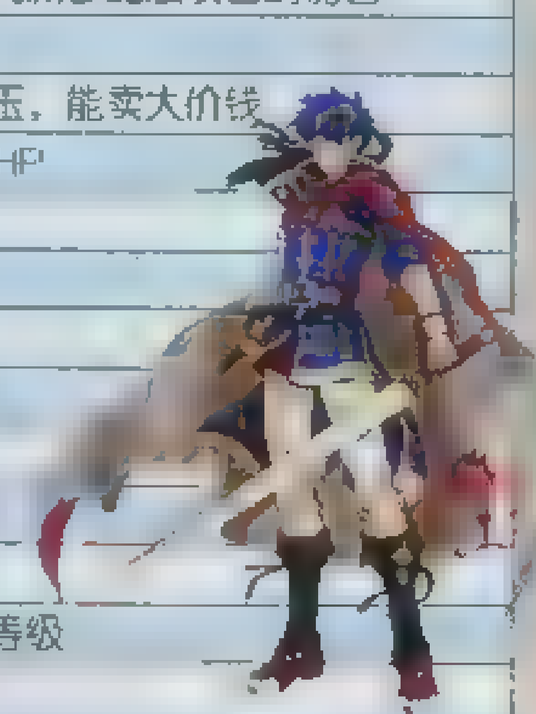
译名	日文名	加入章节	加入条件
艾克	アイク	序章	自动加入。
75、50、20、50、55、35、40、40			
奥斯卡	オスカー	1章	自动加入
55、45、20、50、45、30、35、30			
波雷	ボーレ	1章	自动加入
75、60、5、50、45、35、25、25			
迪亚玛特	ティアマト	1章	自动加入
80、45、25、60、50、45、40、45			
基尔罗伊	キルロイ	2章	自动加入
40、5、60、50、40、50、25、55			
西侬	シノン	3章/18章	自动加入／依次让キルロイ、ヨファ、ミスト与其对话，再让主角击倒他，过关后加入。
75、65、20、70、65、35、50、40			
加特里	ガトリー	3章/13章	自动加入／让ステラ与其对话
80、55、5、55、25、25、60、30			
塞内利奥	セネリオ	4章	自动加入
45、5、60、55、40、30、15、55			
瓦优	ワユ	7章	与主角对话
50、40、30、45、60、45、20、25			
伊蕾斯	イレース	8章	与主角对话
45、25、50、45、30、45、15、50			
蜜丝特	ミスト	第9章	开始时
50、35、50、25、40、60、15、40			

译名	日文名	加入章节	加入条件
约法	ヨファ	第9章	开始时
60、40、20、45、50、40、30、25			
玛夏	マーシャ	第9章	第3章让主角与她对话一次，9章再对话一次
55、40、20、50、55、40、25、30			
蕾蒂	レテ	第10章	开始时（第9章没死的情况下）
130、50、5、65、70、50、40、25			
摩迪	モウディ	第10章	开始时 第9章没死的情况下）
150、65、0、55、50、40、40、20			
弗尔卡	フォルカ	第10章	开始时的剧情选“雇う”，过关后选“同行させる”
65、50、5、55、65、35、20、10			
查普	チャップ	第11章	让主角与他对话／最高难度时需要对话后再让其脱离
75、45、10、50、25、20、55、25			
凯文	ケビン	第11章	让オスカー与他对话／最高难度时需要对话后再让其脱离
60、50、15、50、40、25、40、30			
内芙妮	ネフェニー	第11章	让アイク与她对话／最高难度时需要对话后再让其脱离
55、40、20、55、55、25、35、25			
崔哈克	ツイハーク	第11章	レテ或是モウディ与他对话、本章不要打败ジル
55、45、15、50、60、40、30、20			
沙扎	サザ	第12章	据点中选择[illegible]“[illegible]の少年”，之后[illegible]
30、5、10、70、65、55、35、30			
吉尔	ジル	第12章	[illegible]主角与她对话（第20章时，在她无A级支援同伴的情况下与BOSS对话后会成为敌人）
60、40、30、45、45、25、35、30			

www.plumbook.cn

道具

伤药	HP10点回复
特效药	HP完全回复
扉のかぎ	开门钥匙
宝のかぎ	开宝箱钥匙
たいまつ	一定回合内照亮周围，每回合效果减弱
圣水	一定回合内减少魔法攻击的伤害
毒消し	解毒
赤の宝玉	高价的宝玉，能卖大价钱
天使の衣	增加最大HP
エナジーの露	增加力
精灵の粉	增加魔力
秘传の书	增加技
はやての羽	增加速度
女神の像	增加幸运
龙の盾	增加防御
魔除け	增加魔防
武术书	增加武器等级
石像の欠片	增加体格
ブーツ	增加移动力
マスタープルフ	转职道具，LV10以上使用后转职
化身の石	ラグズ族人使用后可直接化身为兽型
祈りの书	学会特技“祈り”
见切りの书	学会特技“见切り”
待ち伏せの书	学会特技“待ち伏せ”
カウンターの书	学会特技“カウンター”
キャンセルの书	学会特技“キャンセル”
一发屋の书	学会特技“一发屋”
连续の书	学会特技“连续”
怒りの书	学会特技“怒り”
勇将の书	学会特技“勇将”
武器破坏の书	学会特技“武器破坏”
气分屋の书	学会特技“气分屋”
安定の书	学会特技“安定”
挑发の书	学会特技“挑发”
回复の书	学会特技“回复”
护り手の书	学会特技“护り手”
奥义の书	可学会各职业的独有奥义
(职业)の腕轮	可改变角色的成长方向，固定成长时无用。2周目后出现
化身の腕轮	ラグズ族人装备后可随时保持化身状态，且不减能力
半化身の腕轮	ラグズ族人装备后可随时保持化身状态，但会减能力
ベオクガード	装备后可防止一切对ラグズ族的特效，ラグズ族人专用
ラグズガード	敌方回合中，受到ラグズ族人的攻击时伤害减半
フルガード	防止一切特效
骑士の护り	骑士系、士兵系、重步兵系可装备，防和魔防各加2
ナイトリング	装备后可以像骑兵那样再移动
コイン	可以卖1G



特技奥义一览

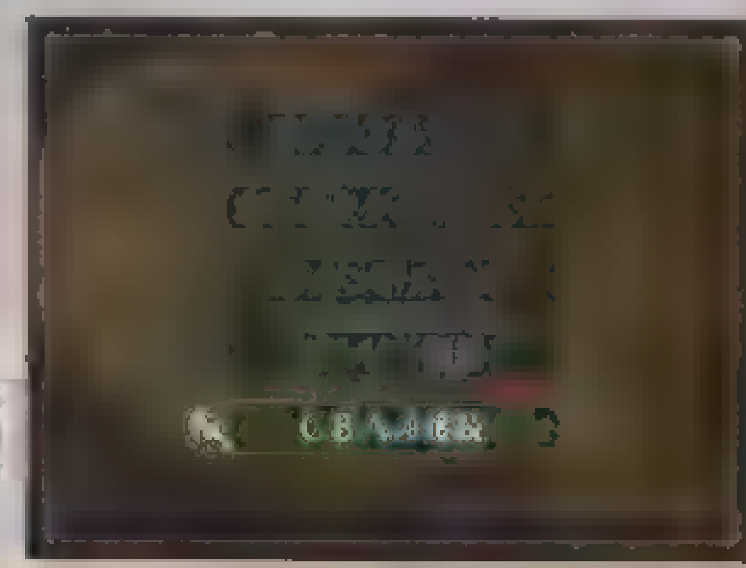
见切り	敌方的战斗技能无效化
待ち伏せ	总是抢先攻击
连续	一定几率进行2次连续攻击
怒り	HP降到一半以下后，容易出必杀一击
祈り	受到致命攻击时，伤害变为原本伤害的一半
勇将	HP降到一半以下后，力、技、速上升
カウンター	受到伤害后一定几率将伤害值的一半给予对方
キャンセル	一定几率使对手的攻击一次无效化
武器破坏	一定几率使对手武器的耐久度下降
能力胜负	无视支援和地形效果，仅凭角色的基本能力值进行战斗
一发屋	使出命中率只有平时的一半，但必杀值翻倍的攻击
ぶちかまし	“体当（冲撞）”的效果翻倍
俊足	移动力上升2点
气分屋	生理曲线的效果是平常的翻倍
安定	生理曲线的效果是平常的一半
挑发	使敌人优先对自己攻击
影	使敌人优先攻击有此技能角色以外的单位
回复	每回合回复一定数值的HP
护り手	在同行中也不会减少“技”和“速”的数值
エリート	获得经验值2倍
援军	能够召唤友军部队充当援军
大器晚成	升级所需EXP增多，成长率上升
恐怖	周围3格以内的敌人命中和必杀发动率下降
顺风耳	回避上升
千里眼	命中上升
再行动	可以使行动结束的部队再次行动
天空	一定几率发动连续2次攻击，第一击带有“太阳”效果，第二击带有和“月光”效果。领主专用。
冲击	一定几率让攻击命中的敌人一回合无法移动。龙骑将、隼骑士专用。
阳光	一定几率让敌人的魔法防御减半。贤者、司祭专用。
太阳	一定几率将对敌人的伤害变为自己HP的回复量。圣骑士、女武神专用。
流星	一定几率连续5次伤害值一半的攻击。剑圣专用。
月光	一定几率让敌人的防御减半。枪斗士、将军专用。
鸣动	体格高于对手时，一定几率给予的伤害增加。勇士专用。
狙击	命中率九倍，并有一定几率让敌人睡眠。狙击手专用。
瞬杀	一定几率将敌人一击必杀，对特定的敌人无效。刺客专用。
咆哮	让对手下一回合无法行动，对特定的敌人无效。兽牙族专用。
翼之守护	一定几率让敌人的攻击无效。鸟翼族鹰专用。
疾风之刃	可以发动和级风魔法同等效果的攻击。鸟翼族鸦专用。
空之祝福	回复邻接的同伴的HP。鸟翼族萨基族专用。
地之祝福	回复邻接同伴的异常状态。龙鳞族专用。

初期魔杖一览

ライブ	给予“10+魔力”数值的HP回复。
リライブ	给予“20+魔力”数值的HP回复。
リカバー	使HP完全回复。
リブロー	给予远离术者的我方部队以“10+魔力”数值的HP回复。
トーチ	一定回合内使周围明亮／每回合效果减弱。
レスト	使我方部队恢复正常状态。
マジックシールド	一定回合内魔防上升/每回合效果减弱。
サイレス	封住敌人的魔法和杖。
スリープ	短时间内使敌人睡眠。
レスキュー	将我方成员转移到附近。
女神の杖	完全回复我方全员的HP和异常状态

通关之后

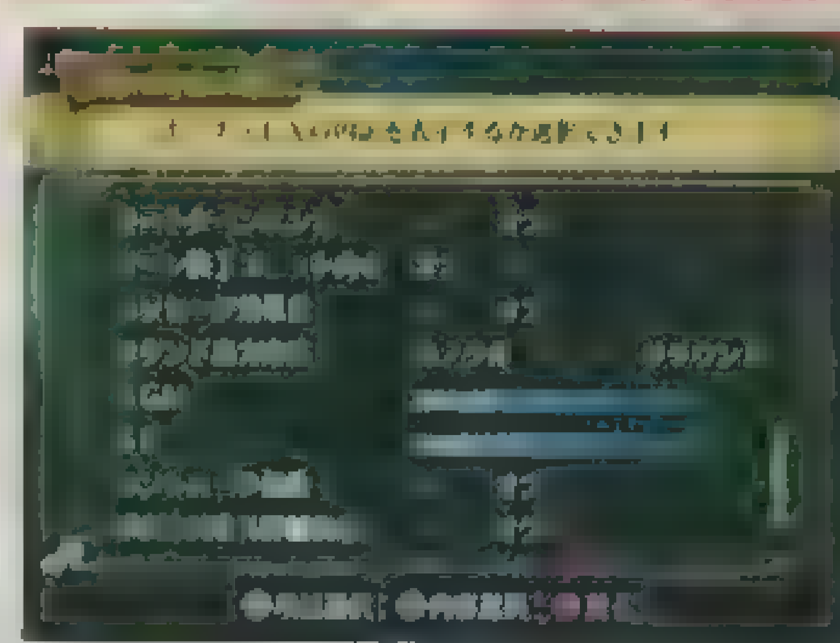
在游戏通关以后，主题菜单中会出现“エクストラ”的选项，里面有附加关卡、音乐欣赏模式、角色原画欣赏、动画欣赏和GBA联动等几个隐藏要素。附加关卡在不同难度下，出现的数量也不同。普通难度通关后只出现一个。HARD难度是两个。MANIAC难度应该还有一个。



▶由于时间关系，是否还有其他的附加关卡这一点我们目前还没未验证，请期待以后的报道。

2周目

2周目以后，玩家可以选择角色乱数随机成长或固定成长。固定成长的话，每一级所升的能力基本是固定的，偶尔会多成长那么一点。并且在2周目以后，角色身上会多出一种叫“XX的腕轮”的道具。该道具能够改变角色的成长方向。比如装备魔道士的腕轮之后，角色成长时就会经常提升魔力和魔防。**但要注意在固定成长的模式下，无论装备什么样的腕轮，角色的成长点数都不会发生改变。**



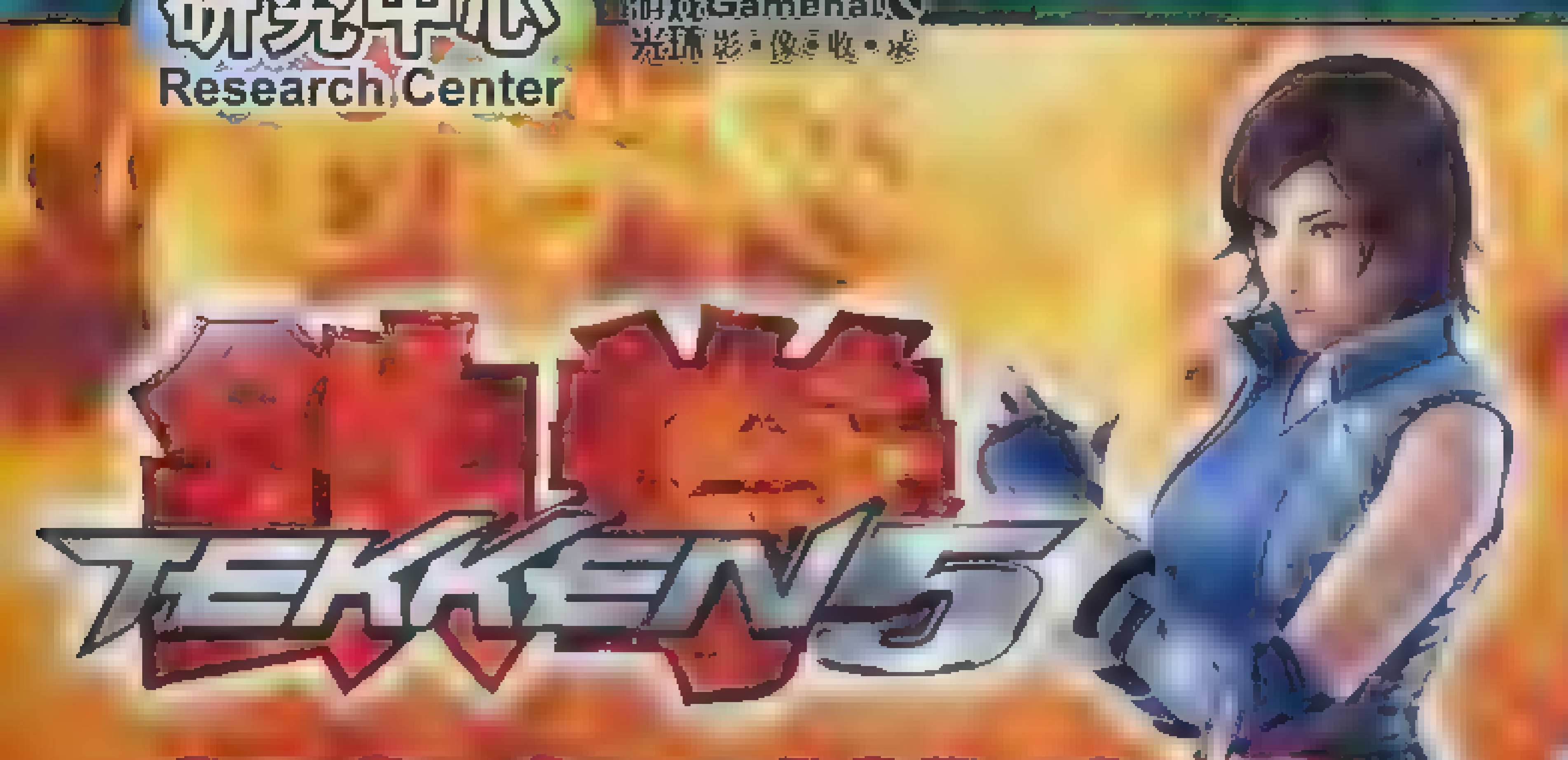
◀2周目的环境菜单设置中，还能够打开奖励经验值的获得条件表示。

译名	日文名	加入章节	加入条件
斯黛拉 45、40、20、55、50、40、30、25	ステラ	第13章	主角与她对话
马卡罗夫 60、55、5、45、50、25、45、20	マカロフ	第14章	让マーシャ对话（最高难度下マーシャ必须先与他战斗一次）
 70、50、20、40、55、25、35、30	ゾーンバルト	第15章	让レテ或モウディ在得到S级剑的地点待机(如之前已有人去过那里得到S级剑，便无法收到他了)
多邦克 50、20、45、40、45、35、25、45	トパック	第15章	过关后加入
姆瓦利姆 145、70、5、70、55、35、60、45	ムワリム	第15章	过关后加入
塔拉巴乌 75、80、30、40、35、40、45、25	ダラハウ	第16章	用ミスト、ヨファ、セネリオ、サザ、トパック任何一人与其对话
塔尼斯 60、40、35、70、40、30、25、30	タニス	第18章	开始时
琉西昂 65、5、40、50、50、60、15、50	リュシオン	第18章	开始时
亚纳夫 130、55、10、70、65、40、30、25	ヤナフ	第18章	开始时
乌露基 140、60、10、65、60、35、35、25	ウルキ	第18章	开始时
卡莉露 50、25、45、45、45、30、40、35	カリル	第20章	选择情报“谜の女性”，之后选第一项。

译名	日文名	加入章节	加入条件
塔乌罗尼奥 60、55、5、50、30、15、60、40	タウロニオ	第21章	主角与他对话
莱 130、50、0、55、55、35、35、20	ライ	第23章	开始时
哈鲁 65、60、5、60、35、15、45、20	ハール	第23章	ジル与他对话
尤利西斯 55、40、65、65、55、30、35、50	ユリシーズ	第24章	战斗中第2回合加入
露琪诺 70、50、30、70、65、50、40、40	ルキノ	第24章	第2回合加入
肖夫雷 65、50、25、55、55、20、45、45	ジョフレ	第25章	开始时(第24章没死的情况下)
拉尔格 80、70、5、45、45、30、25、20	ラルゴ	第25章	选择情报“谜の男”，之后选第一项。
艾琳西娅 60、30、80、45、40、60、25、35	エリンシア	第26章	开始时
纳西尔 150、50、10、55、45、35、60、25	ナーシル	第28章	在第27章打倒了漆黑の骑士(他和イナ只能二选一)
伊娜 115、55、5、50、60、40、40、30	イナ	第28章	在第27章未打倒漆黑の骑士(她和ナーシル只能二选一)

注：列表中的能力数据是以体、力、魔力、技、速、运、防、魔防的顺序排列的。

www.plumbook.cn



新角色对战攻略

文 胜负师

自上期Gamehalo中收录的UCG编辑部《铁拳5》大赛后，对《铁拳5》感兴趣的玩家越来越多。虽然前几期已经对《铁拳5》的系统进行了比较详细的介绍，但不少玩家更希望多介绍一些各角色的性能以及对战心得。《铁拳5》作为近期最为优秀的FTG作品也的确值得深入探讨。《铁拳5》可操作的实际角色为29人，胜负师不可能对每个角色的性能都了如指掌，因此角色攻略所谈的只能算是些基础和概念性的东西。常言道"修行靠自身"，各位铁拳爱好者完全可以在练习与对战中不断完善操作技术，丰满战术理念。另外，想玩好《铁拳5》，就必须多对战，不然是很难体会到游戏的乐趣的。好了，闲话少说，我们这就开始。

铁拳5 | Namco | FTG
PS2

使用二择时的"缠"字诀！

以发生速度快的招式让对手动弹不得，以及用各种状态技见切对手的攻击，再使用二择手段来消耗对手的体力，可以说是雷文的基本战术。有效地"缠"住对手，让对手无法出招是战术实施的关键点。发生速度快的招式有LP、↘LP等。另外，还有几个用来缠住对手的常用技值得一提。

↙RP LP判定为中段至上段，第一下命中第二下固定命中，攻击力为22（体力默认值为144）被防御时破绽很小。这一招的攻击距离比较长，在中距离时可用于突袭与牵制。还有一个比较重要的用途是可以封锁对手的横移动，第一下的蹲状态也可以克制一些上段技。

↗RK RK为两个中段，两下命中攻击力30，被防御后双方距离会比较远，对手反击会比较困难。这一招主要运用在"跳克下"的场合，在攻守转换中，蹲LP是常用技，而这一招对蹲LP的狙击作用会相当明显。

→RP LP为上段到中段的判定，这招看似间隙很大，但实际上中间是没有反击机会的，第一击命中第二击必中，31的攻击力还算不错。出第一击时为蹲状态，可以封锁的是对手的站立LP等上段快速招式。

这些招式的活用可以让雷文在很多场合下处于先手状态，为二择战术的实施打下基础。当然，雷文的技表中的固有技有93招之多，希望这里讲的这几招能有举一反三的功效。

以强力二择动摇对手的防御

所谓"二择"，下段才是主轴，毕竟中段技因为自动防御系统的存在不需要过于积极的防御意识，而下段技需要更主动的防御判断。雷文下段技比较丰富，像↓↘→LK+RK、↓↘→RP出招都比较突然，而且在最速使用↙RK后，再用↗LK对受身、倒地状态、后转三种情况确定命中，其中受身反而受创更大。下段起始的连携可以造成40点以上的伤害，对于对手来说是一种压迫，以此增加对手的下段防御意识，那么雷文的中段技命中率才会有所提高。

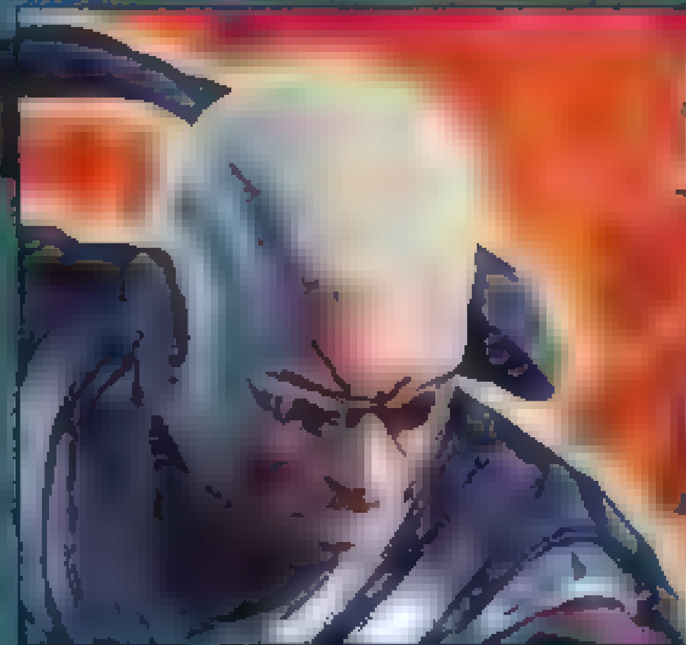
雷文最重要的中段浮空技是站立途中LP，这里有个小技巧，就是以↓↘☆在最短时间内完成蹲下到站立途中的动作，之后再按LP就是浮空技了。这招的起始动作与上面所说的两个下段技很相似，具有一定的迷惑性。另外，跳跃状态的中段技→→LK具有浮空效果，↓↘→LP对手防御后不能反击，→LK+RK RK RP第一击为跳跃状态，第一击命中之后的招式全中——这些很有特点的中段技也可以善加利用。


▲雷文的二择出招比较隐蔽。

CHECK 雷文的背向技

雷文的背向技十分丰富，怪异的动作很有欺骗性。背向中→RP RK为两个中段判定；背向中LK+RK命中后有超高的浮空高度；背向中→LK+RK为跳跃状态，并且可以攻击倒地状态的对手；而背向中→→LK具有突进效果。这些都可以算是背向状态的主力技。不过背向状态不能防御，所以技的使用方面还是要谨慎些。

RAVEN



雷文

新角色雷文拥有不少变化多端的花招，用这些招式迷惑对手是其主要的战术。↓↘→步法的机动性很高，可以产生大量二择的局面，令对手防不胜防。

关于确认与被确认

确认以及被确认的概念在格斗游戏中越来越为玩家所重视，《铁拳5》自然也不例外。所以，在这次的角色攻略中会特别例举一些适合用于反击确认的招式，以及一些被对手防御后有可能被确认的招式。我们先重申一下何为"确认"：确认就是指防御对手的攻击后，使用帧数小于硬直差的招式来确定命中对手的一种反击方式。以下每个角色都会列出确认与被确认的常用技各12种，可能有玩家会看不明白，在这里解释一下：确认反击表中的"状态"是指防御对手的攻击后自己的状态，"帧数"是指反击技的发生时间；而被确认反击技表中的"状态"是指对手防御成功后的状态，"帧数"是指自己与对手之间的硬直差。那么这两个表的用处是什么呢？比如双方使用的角色是雷文和飞鸟，雷文防住了飞鸟的[LK RK]，看一下飞鸟的被确认技表，对手也就是雷文此时应为蹲下状态，硬直差上的有利时间为16帧，再看一下雷文的确认技表，蹲下状态且发生帧数小于16帧的招式可以选择浮空技站立途中LP（15帧），雷文确认反击成功。

了解自己的确认技和对手的被确认技，可在防御后有效组织起反击；而了解自己的被确认技和对手的确认技，则可以权衡自己出招的风险与回报。同样是破绽十几帧的招式，被有些角色防御，对手顶多确认个左右连拳，但有的对手却能确认一套威力强劲的连续技，风险不同，应对的战术自然也会发生改变。

雷文的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	LP RP	8
②	站立	RP	10
③	蹲下	↓LP	10
④	蹲下	站立途中RK	11
⑤	站立	RK	12
⑥	站立	LP+RP	15
⑦	站立	↘RK	15
⑧	蹲下	站立途中LP	15
⑨	站立	→RK	16
⑩	站立	→→LK	16
⑾	站立	[RK LK]	16
⑿	站立	→→☆LK	16

雷文的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	→→LK	−10
②	站立	→LK+RK RK RP	−10
③	站立	背向中→→LK	−10
④	站立	背向中→LP	−11
⑤	站立	→→☆LK	−12
⑥	蹲下	←RK←RK LK	−13
⑦	站立	站立途中LP	−14
⑧	站立	↗LK	−14
⑨	蹲下	↓↘→RP	−16
⑩	站立	↗RK RK	-16
⑾	站立	→LK+RK LK+RK	−21
⑿	站立	↓↘→LK+RK	−41

确认的补充说明：⑦命中蹲下状态的对手可浮空。⑨⑩为近距离反击技。⑾的确认反击硬直差要在17帧以上，⑿的确认反击硬直差要在18帧以上。

&3DMSM
www.plumbook.cn
©1995 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

雷文的连续技



①→→LK放在连续技中威力虽高，但难度很大。LP的打点要高，→→LK要最速使出，最后的↘RK RK同样需要最速输入。

②攻击力高达81点，→→LK的硬直把握要十分精准。由于会将对手推出很远，如接近墙壁，可以LP诱发对手撞墙，再接→LK+RK RK RP。（这招墙壁连技可以全部命中，威力很高，在引发撞墙后可积极使用。）

③背向浮空连技的公式化组成方式，背向中RP要前冲后使用。

④↗LK可用于受身确认的场合，之后就可以使用这样的连续技追打。

⑤这同样也是一招受身确认的连续技，最后一下命中后还可以再追加一下↘RK。

⑥突进型连续技，但不宜经常使用。

面对雷文时的应对策略



COUNTER效果不突出是雷文的弱点，COUNTER命中会产生体势变化的招式只有→→☆RK和↘LK，第一招出招慢，第二招虽可以形成强力连技，但发生不快，而且还是上段，有一定局限性。对付雷文要重点注意的还是状态类招式，以免陷入其强力二择的节奏中。

雷文的主力下段技破绽还是比较大的，防住↓↘→RP有16帧有利，有很多站立途中技可以用来确认，而防住↓↘→LK+RK更是有41帧有利，可以选择更多的反击手段。成功防御下段时的确认机会不可放过，这也是大量削减雷文体力的机会。二择中段的场合比较麻烦，站立途中LP的14帧破绽多数情况下只能确认个LP RP之类的招式，而→→LK的10帧不利更是不易反击，但如果每次防御成功都能熟练确认一些小技，伤害值积累起来也是比较可观的。另外，·LK RK RK RP（防御后10帧有利）和→LK+RK LK+RK（防御后21帧有利）是完全的二择，只能靠猜，一般来说优先防中段，下段的RK在体力较少时防备一下。

最后，雷文的战术中，“受身取”（受身确认）是十分重要的一环，被雷文的下段连续技命中后不要习惯性地受身，多用原地的快速起身，以免陷入被连续“受身取”的圈套中。

ASUKA

风间飞鸟



飞鸟的反击性能薄弱是使用者必须面对的问题。以多样化的技巧压制对手，减少对手出招的机会便是一大要点。飞鸟的连技起始技丰富，这一点可以好好利用。

反击能力低用攻击来补充！

请先看一下飞鸟的确认反击技表，连续技起始技发生慢，其他反击手段攻击力低，特别是对手使用一些破绽十来帧的牵制型招式时，飞鸟几乎有些无能为力。主力浮空技18帧的鬼杀（→RP）和19帧的香月（站立途中LK）都很难放在确认的场合下使用。因此，防御反击的打法是绝对不适合飞鸟的。

在近战时，雅（蹲下中↘RP）具有一定的狙击效果，COUNTER命中后会产生足崩，香月可确认命中，形成威力较高的连续技。雅在鬼杀取消（→RP↓）后使用会有一定的迷惑性，难在被防御后对手很难反击，普通命中时双方势均力敌，此时可使用严户（↗LK），利用其突进性能打击喜欢急退的对手，还可以以跳跃状态克制蹲下点拳，命中后再用燕槌～彩华（←RP LP+RP）是连携技对手试图反击就会中招。

刚才说到的香月也值得重点说明，虽然发生不快，但是出招位置低，且有一个向后翻的动作，被对手防御后双方距离大，不会受到确认的威胁。因此，在雅普通命中后使用香月也比较安全，也是一种连携的选择。

飞鸟的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	RK	10
②	站立	↘RK	12
③	站立	RP	15
④	站立	←RP LP+RP	15
⑤	站立	LP+RP	16
⑥	站立	→RP	18
⑦	蹲下	↓LP	10
⑧	蹲下	站立途中RK	11
⑨	蹲下	站立途中RP	14
⑩	蹲下	站立途中LP	15
⑪	蹲下	站立途中LK	19
⑫	站立或蹲下	↗RK	20

飞鸟的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	↗RK	−10
②	站立	↙RP	−10
③	站立	→LP+RP	−11
④	站立	LP RP LK	−12
⑤	站立	站立途中LK	−15
⑥	站立	LP+RK RP RK	−15
⑦	站立	→RP	−16
⑧	蹲下	↙LK	−12
⑨	蹲下	↙RK	−12
⑩	蹲下	[LK RK]	−16
⑪	蹲下	→LP↓RK	−18
⑫	蹲下	LP+RK RP↓RK	−26

被确认的补充说明

③④⑤防御后因距离太远而无法反击，⑨蹲下移动不利帧数变为9帧。

中距离牵制技的选择



▲对手招式落空时“鬼杀”确认！

虽然雅与香月配合使用在近战中比较有效，但“对圣斗士不能用同样的招式”，套路用老了，只要保持距离，飞鸟的近身战术便无法施展。因此，中距离牵制对于飞鸟来说也十分重要。不过飞鸟的动作很慢，在牵制技的选择上就比较讲究了，刚才说到的燕槌～彩华就是相当不错的中距离牵制技，第一下命中第二下必中，命中后有9帧有利，之后可以再用燕槌来克制对手的横移或是蹲LP。

下段的真空刈脚（↙RK）也是值得推荐的中距离技，可打横移动，出招后蹲下移动可以减少不利帧数，命中后有2帧有利，之后的派生比较丰富，还有像水无月（↘LK）也有不错的突击效果，蹲状态特性还能克制对手的上段连续压制。

在中距离时诱使对手出招落空也是飞鸟使用者需要研究的课题，因为此时正是使用鬼杀高威力连续技的最佳时机，也是中距离战对飞鸟最有利的情况，出现这样的机会时千万不要放过。

飞鸟的连续技





①最基本的空中连技，威力不俗，香月命中后有时距离较远，连续技环节上可进行一些改变。

②飞鸟有不少打击技在COUNTER命中时会产生受身不能的低位浮空效果，以白鹭游舞前两段起手的连续技伤害稳定，命中率高。



▲“雅”连技威力强劲，要特别留意。

③攻击力大于②的连续技，但难度略高，②的COUNTER情况若在近距离发生也可以用③的连技组成方法。

④→RK在对手左侧面时命中才能使用的连技，右横移动或在壁边时都能用得上。

⑤ ·RP起手限定，比①的连法威力更大，但是难度也很高，不太稳定。

⑥投技连续技，LP RP LK，需要前冲后中P，难度较大，可选择③的追去，这样比较稳定。

飞鸟的强力攻击手段1 震掌拳（→LP）后的LK（中段）和↓RK（下段）是十分强力的二择，且震掌拳COUNTER命中后还有腹崩效果。可让震掌拳第二发不出，再混合使用其他招式形成连携也可以增加进攻的套路。

www.plumbook.cn

面对飞鸟时的应对策略

飞鸟的弱点很明显，反击性能弱，也就是说站立状态15帧以下、蹲下状态18帧以下的破绽飞鸟都无法用空中连技来确认，因此，积极使用破绽比较小的连续技起始技来对付飞鸟是比较有效的。但是一点要特别注意，那就是鬼杀等高威力连续技的起手式，虽用来确认性能不佳，但是用来抓对手出空招的时机也是相当厉害的，所以在中远距离时不要随便出招，以免落空后遭到重创。

霞掌拳后的二择可能会让一些玩家很头疼，其实二择中段发生要比下段快，所以可以先站防，再输入蹲防指令，只要掌握好蹲防的输入时机，就可以比较安全地化解二择的局面。但也要小心霞掌拳后不出招，诱使对手蹲防后再用压劲的靠路。在二择下段的场合，用跳跃状态技来截击对手应该也是有效的战术之一。

下段技雅是诱发大威力连续技的起始技，因此与飞鸟对战时不要过多地运用上段连携去压制飞鸟。飞鸟具有强力的受身确定技，鬼首落（→LK，可蓄力）转三圈不能防御，转两圈的攻击力也不容小视，而且防御方反而会处于不利。因此不要过分依赖横转受身，有时可以选择躺着看看情况再行动。起身下段脚不要随便出，因为流云坠的跳跃特性和大威力会让喜欢用下段脚的玩家吃到苦头，起上中段脚相对安全些，但要注意输入反返技指令。

FENG WEI

冯威



冯威是新角色中技能性能最好的，活用性能优秀的招式是冯威使用者研究的课题。强力的中、下段技相结合可以让对手始终处于被动，这也是冯威的主轴战术。

扑面掌最大限度的活用

扑面掌（←LP）无疑是冯威在接近战中的一件利器，8帧的发生时间是《铁拳5》中发生最快的招式，也就是说在有利状态下，扑面掌在对抗除蹲状态技外的所有招式都占优势，很容易打出COUNTER，而且在COUNTER命中后，狱寸靠（←LP+RP）可以确定命中，可减对手3成体力，实用度相当高。扑面掌有效情况请参看列表。以常用技掌把（↘LP）为例，对手防御后冯威反而有1帧的有利时间，之后使用扑面掌具有完全的优势。就算防御后有2帧不利的情况，与那些左拳10帧的角色对招也至少是势均力敌。对抗扑面掌连携主要是在防御后有利情况下及时用8帧技打反击，下蹲和横移动也很有效，所以扑面掌的运用不能过于明显，冯威也需要根据对手的行动进行实际的应对。

扑面掌有效情况列表

被防御招式	帧数
→→LK	+3
↘LP	+1
横移动LP+RP	+1
站立途中LP	−1
→RP LP	−2
↘RP RP	−3



冯威的连续技



①冯威的基本空中连技，威力在60以上，关键是→RP LP到↙LP+RP时中间要有停顿，不然会出错招，影响连技威力。

②除墙壁连技外威力最高的连续技，第二下倒震脚（↓RK）是确定命中的，如果命中滚动起身的对手，还可以确认一个跌钗。

③扑面掌连携成功COUNTER对手后的确认追加连技，接狱寸靠的威力大5点，但要前冲一步后再使用。

④刚扫脚后的强力连技，原理与连技②相同，如果对手在第一个倒震脚后起身，那么还可以用狱寸靠形成“背面取”。

⑤对手接近墙壁时使用的连续技，攻击力很高，一般在半血左右。撞墙后的连技在距离上可能需要自行调整。

下段攻击战术



前扫脚（横移动中RK）也是冯威的主力技，横移本身的回避性能，加上命中后的连续技可削对手四成体力，都是相当令对手头大的。近距离战时横移动中段攻击和前扫脚的二择极具压迫感，只是前扫脚出招为蹲状态，对一些克横移的招式及跳状态技要有所防备。对手对扑面掌连携有一定警戒后，可以在有效情况中混用一些中段技，对喜欢蹲LP的对手用前扫脚也是一种选择。中远距离时，前扫脚就不能打倒对手，连续技也就不成立了，而且距离远时对手对横移动也会有所防范，因此可以在有前移效果的招式后用前扫脚作为连携，侧移闪避对手的直线攻击后也可以用前扫脚连续技重创对手，只是这种情况难度较高。

冯威另有一招强力的下段技刚扫脚（↙RK），但是因为被防御后的破绽太大，之后的连技威力又与前扫脚差不多，所以不推荐经常使用。

不放过确定狱寸靠的机会

狱寸靠有发生快、攻击力高、出招简单的特点，所以在确认反击中有很大的使用空间。而且在狱寸靠命中后，前冲横移动，又可以使用下段攻击战术或是二择，形成较为强力的压制。狱寸靠的突进距离不错，在中远距离时，如果对手出招落空，也可以用来确认对手。不过狱寸靠被防御后的破绽也不小，当对手对狱寸靠有警戒时，可以在中距离混入有很好骚扰效果的跌钗（↙LK）。

当狱寸靠形成威压效果后，对手在中远距离就不敢随便出招，这种情况下就应该积极接近对手，以前扫脚战术、扑面掌连携等手段来压制对手，充分体现冯威的优势。

冯威的确认反击技

	状态	招式	帧数
①	站立	←LP	8
②	站立	→LP RP RP	10
③	站立	←RK	12
④	站立	←LP+RP	13
⑤	站立	↘LP	14
⑥	站立或蹲下	↗RK	15
⑦	站立	↙LK	16
⑧	站立	↘LK	18
⑨	蹲下	↓LP	10
⑩	蹲下	站立途中RK	11
⑾	蹲下	站立途中LK	15
⑿	站立或蹲下	站立途中RP	15

冯威的被确认技

	状态	招式	帧数
①	站立	→RK LK	−10
②	站立	→→RP	−10
③	站立	站立途中LK	−12
④	站立	LP+RP	−13
⑤	站立	LP RP RP	−14
⑥	站立	←→LP	−16
⑦	站立	←LP+RP	−21
⑧	蹲下	横移动中RK	−14
⑨	蹲下	↙LK	−15
⑩	蹲下	↓↘→LP	−16
⑾	蹲下	背向中↓LK	−15
⑿	蹲下	↙RK	−30

面对冯威时的应对策略

冯威的招式性能优秀，是相当难对付的角色。对付冯威，首先要熟练使用“尻受身”，“尻”是指冯威的掌把和蹬脚（站立途中RK）命中蹲下对手时形成的坐在地上的特殊体势，由于掌把克制蹲防，蹬脚确认11帧以上破绽的下段技，因此引发尻体势的情况还是比较多的，如果不及时受身，那冯威可以从容使用连技，体力损耗在一半左右。尻受身（尻体势时按任意拳脚键）不熟练，要对抗冯威就只能是事倍功半。

对付冯威比较麻烦还不是他的横移动二择或是扑面掌连携，主要是死守或快速上段压制的战术对冯威很难奏效，高性能的跌钗会让人防不胜防。跌钗的距离长，动作隐蔽，还有克上段的蹲效果，被跌钗踏皿的局面很难化解。对跌钗并没有特别的对策，但在防御或下段裁后尽可能以大威力连续技打击冯威，令其有所顾忌，才能限制无责任使用跌钗的打法。跌钗命中后再接蹬脚是有效连携，不好对付，化解方法是向画面内侧最速横移，便可回避蹬脚，实行反击，但熊这样的大型角色无法避开。

狱寸靠与刚扫脚的应对是与冯威对战时的突破口，从被确定技表来看，这两招的硬直时间，全角色的最大段浮空技都有机会命中，这两招判定很强，但使用风险也不小，防住后一定要抓住机会给予冯威重创。



飞鸟的强力攻击手段2 流云坠（LK+RK）是风间流古武术的扫脚技之一，拥有跳跃状态的特性，被防御或是招式落空后的破绽都不大，对手不易反击。但流云坠攻击力强劲，可命中倒地的对手，在墙壁连续技中使用也有奇效，（可命中二段）是值得信赖的实用技。

文 卢鸣辉 编 阿迪

上期向大家介绍了法国和巴西这两大热门队伍的排兵布阵，不知道是否对你的球队建设有所帮助呢？在《WE8LE》中，英格兰整体实力稳中有升，已成为一支大家绝对不可忽视的劲旅！但是英格兰在新作中也有其最致命的命门所在。这次我们依旧请来了上届北通杯的冠军，广州地区的顶级选手卢鸣辉为大家评点英格兰的优劣所在。在电子竞技场栏目中，也有卢鸣辉精心撰写的《WE8LE》个人战术心得。我们非常希望了解大家对这位选手近来的文章有何看法、见解，期待大家踊跃来信讨论。

WORLD SOCCER Winning Eleven 8 LIVEWARE EVOLUTION

研究中心 Research Center

世界足球胜利十一人8 网络对战版	Konami/KCET	SPG
PS2 ワールドサッカーウイニングイレブン8 ライヴウェアエヴォリューション	2005年3月24日	日版
对应「Game Pad」…	推荐玩家年龄	全年龄

后场

坎贝尔、特里、里奥·费迪南德、阿什利·科尔，前3名球员无论是防高空球还是防地面球都拥有一流的实力，而科尔更是攻守兼备。英格兰卫线的安定度比较高，不会轻易出现状态下滑的情况。手上有那么一副牌，如果玩家本身的防守技术好的话，笔者建议打三个CB主要防中路就够啦。因为本作的底线传中球不强，再加上这三名球员防高空球的能力一流，所以防守方面完全可以放心。如果坚持打4后卫的话，建议中卫用坎贝尔+特里，边后卫用里奥·费迪南德+阿什利·科尔。

中场

不瞒大家说，其实笔者很喜欢英格兰的中场，因为它的中场球员个个都攻守兼备，能够独当一面。有切尔西本土核心球员兰帕德，身体十分强壮和远射一流的杰拉德，同样远射一流而且盘带灵活的斯科尔斯，罚球和长传都达到世界超一流水准的贝克汉姆，最后还有近来在切尔西里状态神勇的乔科尔。有了这5名球员，无论是采取打双翼齐飞，或者是全攻全守的打法都是可以的，笔者建议选择后者。总而言之，英格兰在这一作里中场兵源充足！

前场

毫无疑问，前锋线是英格兰的弱点！为什么呢？因为这条锋线的人选都只有速度这一优势，平均身高只有175CM左右，而且身体对抗能力也十分差。面对防守能力强的队伍，能作出上佳表现的就只有欧文和鲁尼了。但欧文的耐伤度是B，实在很令人担心他突然被"废"。所以建议大家把进攻主要的发起点放在鲁尼的身上。要用好英格兰的锋线，首先中场就要把球"酝酿"够，然后创造空位再去把握机会传出好球给前锋作一些突袭。这样就可以充分地利用锋线的速度，而减少了身体的对抗性。

替补

中后卫里有能力上场的就只有金一个，边后卫则有哈格里维斯。在真的无人可用时，连杰拉德也得作为"万能膏药"去到处帖。而中场方面的好球员相对后场而言则太多了，连前锋的阿兰·史密斯也可以打中场。真是幸福的烦恼……前锋方面的瓦塞尔和迪福虽然速度快，但是头球弱。如果以头球为主攻打法的话，建议用"万能膏药"杰拉德去客串一下吧。

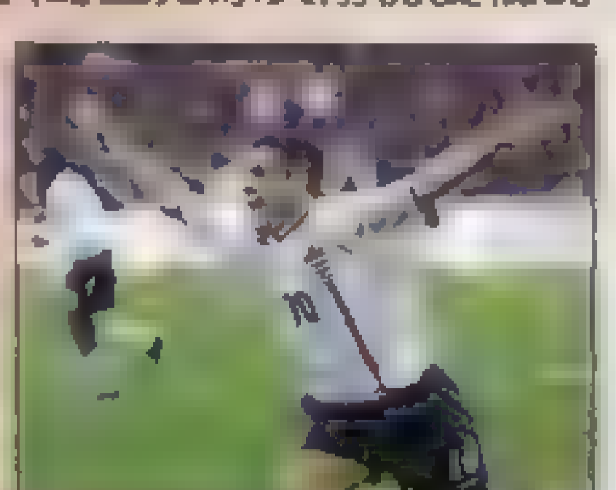
团队默契

《WE8LE》中英格兰的大多数球员都是以往的主力阵容，连携值平均在80左右，所以打起配合来也比较爽。作为英格兰国家队队长的大卫·贝克汉姆，其责任重大。作为球队的领军人物，他需要在球队处于危难之际团结大家，力挽狂澜！



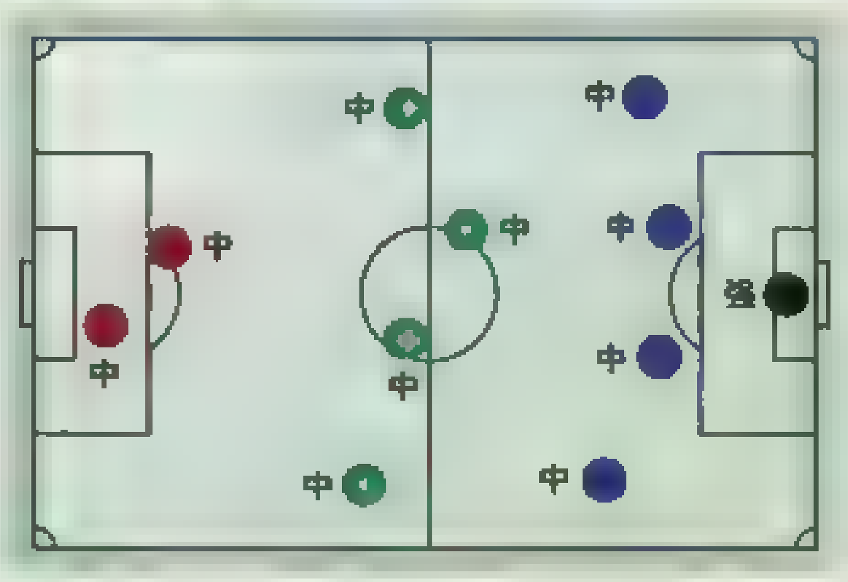
受伤

后防线的实力虽然强，但很不幸的是坎贝尔、特里、里奥·费迪南德的耐伤度都是B。而前锋线上最强的欧文也是B，所以耐伤度的问题是英格兰的致命伤。在比赛当中难免会有些磕磕碰碰，而且还会有对手故意采取杀伤战术，所以大面积的主力球员耐伤度低的话，在比赛中所要冒的风险也是成倍地增加。



▲祈祷"圣·迈克尔"身体健康吧。

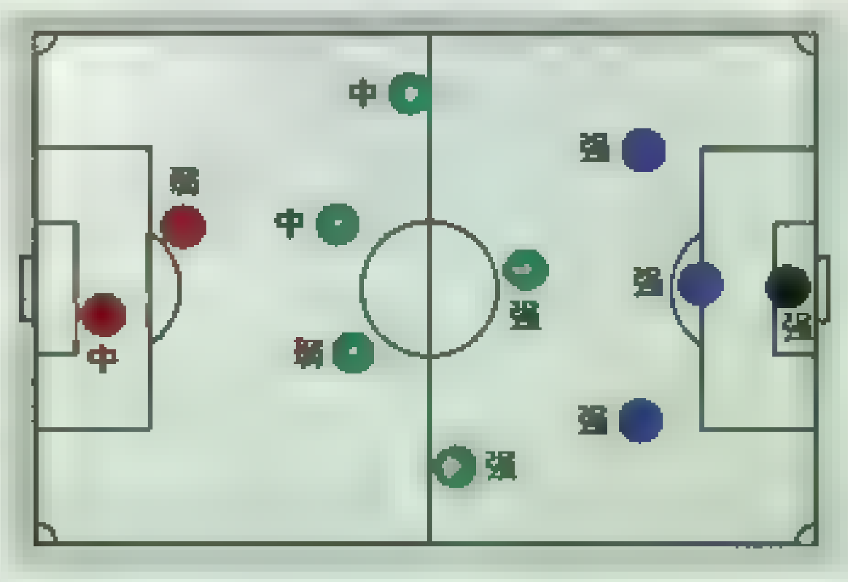
全攻全守型



团队	卫线前压（B）、区域逼抢（B）、越位陷阱（A）、防守反击（B）
战术	1、边路拉开造成空挡 2、集中右路进攻 3、集中左路进攻 4、越位陷阱

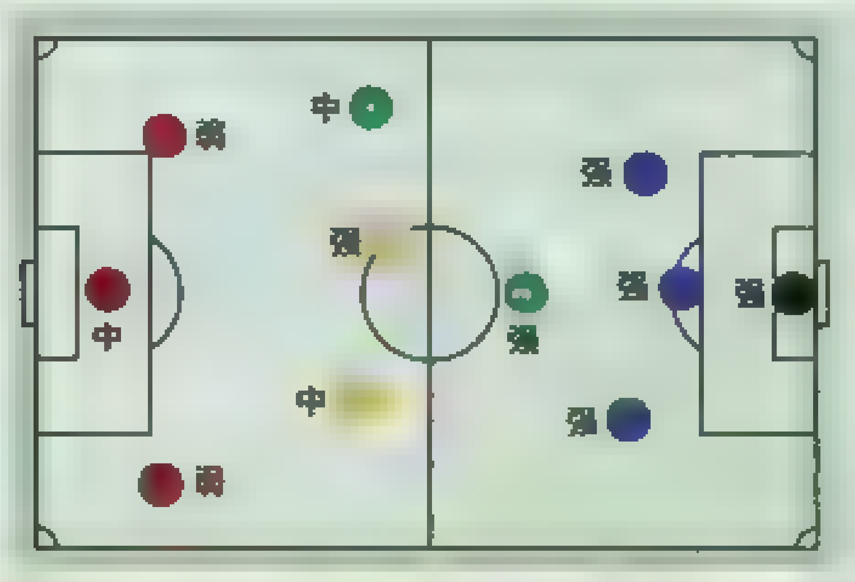
注意 为什么这个阵型的后卫防守积极性全是中？这是因为，如果在攻防时全部球员都参加的话，体力的消耗也会相应增加。如果防守积极性调为强的话，到半场的35分钟左右大多数球员的体力就会只剩下一点点了，那么最后十分钟怎样撑下去呢？所以使用这个阵形时，必须要在防守时设法拖延一下对方的进攻速度，等待球员们的回防。而在下半场的25分钟左右时，切记换下体力消耗严重的球员。

攻守平衡型



团队	卫线前压（C）、区域逼抢（B）、越位陷阱（B）、防守反击（B）
战术	1、边路拉开造成空挡 2、集中右路进攻 3、前场左右换位

全攻型



团队	卫线前压（C）、区域逼抢（B）、越位陷阱（A）、防守反击（B）
战术	1、边路拉开造成空挡 2、制造后插上的效果 3、集中右路进攻 4、集中左路进攻

注意 如图中两个"◐"都是代表OMF，需要作出位置属性的调整。此举的目的是为了加强后上进攻的能力。整体打法应以边路进攻为主，但是到了底线后不应直接传中，应该多传地滚球到大禁区弧顶的位置（如图中红圈的位置），将对手的防线压缩到禁区附近，从而为队友制造起脚远射的机会。

何谓真正的胜利

接下来，笔者想和大家聊一下关于胜负的话题。什么叫赢？当你得到了一场比赛的胜利时，你是用什么方法去摘下这颗胜利的果实呢？

在一场比赛里，大家用技术、战术去分出上下，无论输赢都能服人服己。但假如开场不久你就进了一球，接着就表演后场短传倒脚的技术而最后获胜。笔者真想问一下赢的那方，你玩《WE》难道只懂短传吗？还有的就是用"暴力"去解决，杀伤对方两、三个主力。你赢了对方吗？不，因为对方只出了7成实力。如果输了就更惨，因为对方只出了7成实力就能战胜你！或许你会说"他可以以牙还牙啊！"没错，为了胜利的话，对方同样可以不择手段！但是由此在荧光屏上就会常常出现那些狼狈不堪的画面，难道这些也是玩《WE》所要追求的吗？说到这里，其实一场"简单"的比赛，是笔者最想看到的画面。有些人可能永远都不能去体会，为了一个冠军，在显微镜底下的我们[illegible]显得更功利[illegible]自私。比赛的艺术真的如此难以领悟吗？

©2001 Korea Football Association. adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group. … Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga … property of their respective owners and are used under license.
©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo



战Ω神 众神之挑战 CHALLENGE OF THE GODS 完全解析

文 胜负师

到今天为止，把近期的美版ACT巨作《战神》通关的玩家应该不在少数，不过也有读者反映被CHALLENGE OF THE GODS中的10个任务所困，而无法获得恶搞的隐藏服装，这次的研究中心就会对“神之挑战”中的各任务进行讲解，希望对大家会有所帮助。另外，上期攻略中对隐藏服装的取得方法描述有误，应该是通过“神之挑战”后就能获得除阿瑞斯装以外的四件衣服，但是隐藏服装并不能在GOD难度下使用。出现这样的BUG实在不应该，胜负师在这里向各位玩家表示万分的歉意，希望大家谅解。另外，要感谢www.levclup.cn的多古拉和其他几位玩友指出了这个错误，让胜负师能够在这里及时更正。希望今后能继续纠错，因为有你们的火眼金睛，我们才会得以进步。谢谢！

GOD CHALLENGE 01

任务：把8个敌人打下平台
时限（秒）：60
神力：不能使用神力
限制：不能直接打死敌人

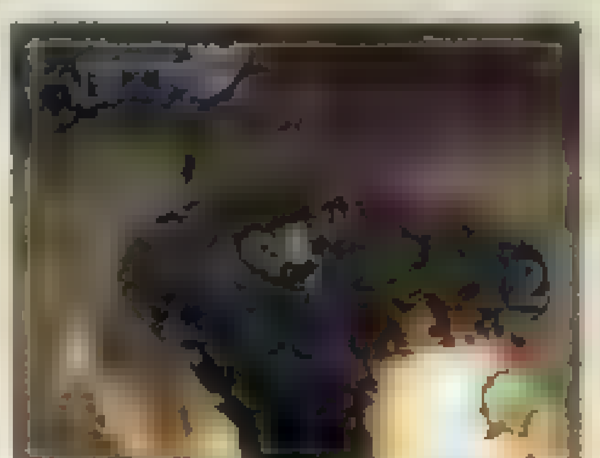
攻关提示 这个任务的场地是环形的，中间和周围是深谷，而敌人方面都是拿盾牌的杂兵，这些杂兵AI很低，有时会自己掉下平台，但也不能都依靠他们犯傻。常规的打法有两种，一种是先用□□△把盾牌打碎，然后按○键抓住敌人，再按□键把敌人扔下平台就行了，注意扔的方向，要是没扔下去，依然扔在平台上，就会因为违反限制而失败。还有一种是切换阿耳特弥斯之刃猛砍，把敌人硬挤下平台。

注 “神之挑战”的任务必须一口气通过，中途退出的话下次依然是从第1个任务开始的。

GOD CHALLENGE 02

任务：在限定时间内消灭全部敌人
时限（秒）：115
神力：可使用，均为LV1
限制：无其他限制

攻关提示 这个任务的场地由多个圆形平台组成，所谓全灭敌人是不包括无限的怪鸟的。要消灭的敌人还真不少，从一个平台到另一个平台也要花不少时间，一个个杀很可能时间不够。因此要利用一些攻击面广的招式作为主攻手段。空中L1+○键（蓄力）攻击范围很大，攻击力也不错，最主要的是可以把敌人推出平台，非常实用。就算只要这一招，也能轻松通过这项挑战。



GOD CHALLENGE 03

任务：在限定时间打碎所有的坛子
时限（秒）：20
神力：不能使用神力
限制：无其他限制

攻关提示 坛子的分布比较分散，20秒的时限还是比较紧的。L1+○键（蓄力）可以在一开始使用，但是坛子越少，这一招的攻击效率就越低，因此可以在用过一两次后就专心按□键，利用混沌之刃的攻击距离把坛子一个个打碎。另外，R1键的撞击可以取消出招硬直，本身也有移动和攻击的效果，在这个任务中应好好利用。

GOD CHALLENGE 04

任务：杀死4头米诺牛
时限（秒）：无
神力：可使用，均为LV1
限制：不能杀死其他杂兵

攻关提示 大型敌人一般可用美杜莎的凝视把它石化掉，但魔力不足且周边小杂兵的干扰让这种战术没有市场。用混沌之刃在远处慢慢耗，或跳起在空中使用对单体的招式是可行的，但是杂兵被大牛打死也算任务失败还是很让人头疼的。建议换阿耳特弥斯之刃，在空中按△键这一招可以把敌人吹飞，在平台边缘可以直接把大牛打入深谷，算是最简捷的办法了。



GOD CHALLENGE 05

任务：用弓弩车消灭所有敌人
时限（秒）：无
神力：LV1的美杜莎与[illegible]
限制：不能杀死中间的人类

攻关提示 在远处的平台上一共有6个敌人和3个人类，他们会呈同心圆状，顺时针绕着转，因为不能使用远距离的神力，所以只能用弓弩车来打。这里关键是要精确地计算提前量。首先按R2抓住弓弦，然后将某个敌人定为目标，在他走到与弓弩的攻击方向呈偏右5~10度夹角的时候，立即开使拉弓，这样在弓自动射出时刚好可以命中目标。

GOD CHALLENGE 06

任务：在限定时间内到达指定平台
时限（秒）：35
神力：不能使用神力
限制：无其他限制

攻关提示 平台跳跃的任务，如果只是跳到对面的话，35秒的时间绰绰有余。只是一路的小平台上有不少弓箭手，在跳跃过程中被射中就会直接摔死。因此最好掌握弓箭手的攻击频率，弓上闪红光时不要贸然跳跃。还有就是平台的移动速度越到后面越快，跳跃提前量也要掌握好。



GOD CHALLENGE 07

任务：在限定时间内消灭所有敌人
时限（秒）：90
神力：LV1的美杜莎与宙斯
限制：不能受伤

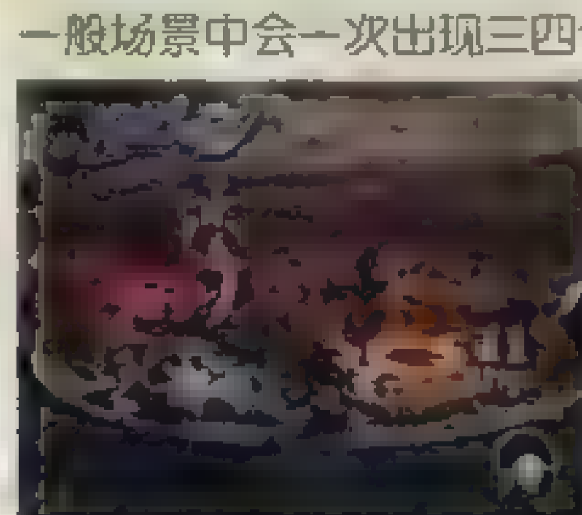
攻关提示 不能受伤这个条件相当麻烦，因为《战神》这个游戏的特点是你打你的，他打他的，敌人不会因为受攻击而停止进攻，有时还没看清敌人的动向任务就失败了。用□□△在远处慢慢打，多用翻滚回避的打法是可行的，但是用空中L1+○键（蓄力）将敌人打出平台的打法更加干脆，只是要碰运气，因为这一招的硬直很长，而米诺牛是会防御的。大牛不防御就皆大欢喜，要是防御……那估计就得重来了。



GOD CHALLENGE 08

任务：消灭所有敌人
时限（秒）：无
神力：不能使用神力
限制：无其他限制

攻关提示 一场真正意义上的持久战，敌人是上级杂兵和美杜莎，数量过百，要完成这一任务，没有十分快捷的办法，通常要厮杀10分钟以上。杀死杂兵会有一定几率出绿魂，这是补充体力的惟一途径。一般场景中会一次出现三四个美杜莎，她们一起使用石化光线还是比较吓人的，不过石化光线可以把美杜莎以外的杂兵石化掉，也省了不少麻烦。这里依然可以用空中L1+○键（蓄力）这一招进行大范围攻击，还可以把敌人打下深谷。只是美杜莎放石化光线时不要随便跳，在空中被石化是即死的。美杜莎用石化光线时玩家可连续翻滚4次，第4次翻滚后按×键，然后在空中按L1+○键（蓄力），这串连续动作的安全性和攻击效率都比较高。



GOD CHALLENGE 09

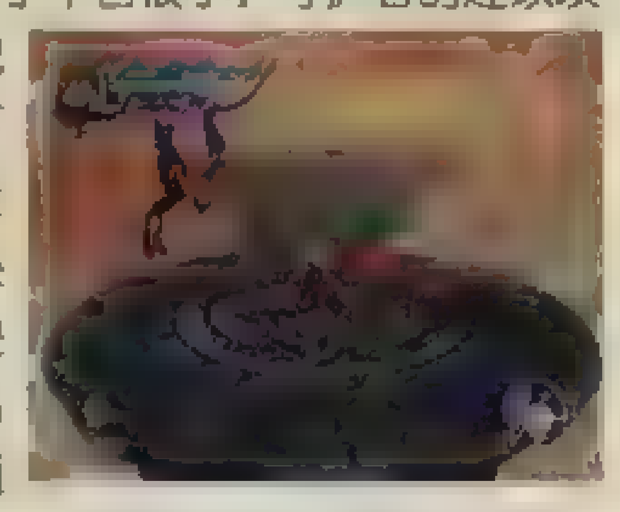
任务：在限定时间内杀死4个巨人
时限（秒）：150
神力：LV1的美杜莎与宙斯
限制：无其他限制

攻关提示 巨人是一个一个出现的，场地中除了巨人，还会有两个身手灵活的守护者前来干扰，还是比较麻烦的。这场战斗的基本战术是游击战，可在远处用□□△打巨人几下，不要与守护者纠缠，等守护者冲过来就立即用翻滚闪开，再打巨人几下再闪开，直到巨人头上出现○符号，再打几下或用投技反应按键将巨人解决掉，用这两种方法杀死巨人都可以补充体力，重复以上步骤4次便可过关。这个任务的难度实际上比第8个任务要简单不少。

GOD CHALLENGE 10

任务：到达最上方的平台
时限（秒）：无
神力：不能使用神力
限制：无其他限制

攻关提示 跳上一个小平台后，就必须连续把敌人打下平台或杀死才能使平台上升。平台上的敌人有两种，一种是小地狱犬，另一种是守护者，小地狱犬用一个空中L1+○键（蓄力）就能解决，但对守护者无效。由于平台很小，守护者的连续攻击很容易把玩家挤下去，所以最好能尽量处于平台中央的位置，另外，不要随便使用跳跃，这样受攻击会被弹远而摔下平台，多用翻滚回到场地中央。通过最后一个任务的打法很多，这里推荐两种，一种是使用即时防御后按□键的大范围反击技，可以把周边的敌人一下子打下平台，只是即时防御反击技需要一定的练习，且对连续攻击无能为力。第二种相对成功率更高些，那就是在翻滚后按×键把守护者浮空，然后在空中按L1+×就可以把守护者打下平台，小地狱犬相对来说不构成威胁。通过之后，四件隐藏服装也就到手了。祝大家玩得开心！



&3DM SM
www.plumbook.cn

GOD OF WAR IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMEN
© 2005 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 荒野兵器4

日版　投稿人：JUDASFAYE

百兽王一击必杀！

在本期Gamehalo中收录了将本作最强敌人百兽王一击必杀的影像。百兽王一击必杀的理论是levelup.cn的网友JUDASFAYE提供的，下面由纱迦来详细介绍一下。各位角色的装备如下：

城砦の守り	城砦の守り	シェリフスタ	シェリフスタ
やぎのぬいぐるみ	やぎのぬいぐるみ	シ　フバッジ	キャットハンド
シ　フバッジ	シ　フバッジ	シ　フバッジ	キャットハンド

基本上只要保证阿鲁诺和拉克薇尔尽量先动就行了，捷多和尤莉是吸引百兽王火力的靶子。战术和上期的研究一样，惟一需要补充的是，在火属性地形上攻击力会提升。开战后当阿鲁诺行动时先用ジャンプ带着拉克薇尔移动到火属性地形，之后对自己使用ハイパー提升攻击力。之后当拉克薇尔使用普通攻击时，由于有火属性地形、ハイパー、初回行动时处于起爆状态的加持，只要能发动最强技ファイネストアーツ，至少可以打掉80万点HP。百兽王只有65万点HP，因此便被一击必杀了。

这套战术惟一的变数就是当百兽王先行动时也许会移动到属性地形之上，这样普通攻击就砍不中它了。不过这也比之前介绍的战术好多了。纱迦曾有一次用拉克薇尔在反击中发动了最强技，结果居然打出了999999的最大伤害值，4个回合就把百兽王给搞定了！

本人在levelup.cn中开了一个《荒野兵器4》的疑难解答帖，有问题的玩友不妨去看看哦。

PS2 FF VS. DQ in 富豪街 特别版

日版　投稿人：无梦

隐藏人物和地图的出现

①トーナメント模式

スライムコース通关：角色クークール、ゼシカ获得，地图アレフガルド获得。

チョコボコース通关：角色エウナ、モーグリ获得，地图ラバナスタ获得。

传说的勇者ロトコース通关：角色りゅうおう、ヤンガス获得。

クリスタルコース通关：角色アーロン、セフィロス获得。

②当所有的トーナメント关卡都打穿后：

1.スフィアバトルトーナメント模式使用可能。

2.空地模式出现。

3.コレクション选项中，晶球、机会卡的收集可以预览，BGM欣赏出现。

③スフィアバトルトーナメント模式

スライムベスコース通关：角色DQ5主人公、DQ7主人公获得，地图天空城获得。

デブチョコボコース通关：角色アーシェ、ヴァン获得，地图ナルビナ城塞获得。

大盗贼カンダタコース通关：角色DQ2主人公、DQ6主人公获得。

暗のクリスタルコース通关：角色チョコボ、タルタル获得。

④当所有的スフィアバトルトーナメント全部打穿之后：

全部的角色都为大师级（打了一个星星），可以随意选择角色的职业。

这是一篇迟来的心得，希望还能帮到大家。

NDS 异色代码 双重记忆

日版

主人公生日的秘密

在游戏开始后，会显示主人公的生日，而主人公的生日是与NDS主机里设定的生日是相同的。想必有不少人会因为主人公的生日和自己是同一天而感到惊喜吧！不过主人公出生的年份是不能改的。

看清主人公的脸

正常游戏时看不见主人公的脸，不过只要在游戏中什么都不按，过一会儿主人公就会抬起头来，这样我们就可以看清他的脸了。

很多动作游戏都有站着不动出现隐藏动作的设定，这是从FC时代就有的经典设定哦！

PS2 彩京射击合集Vol.3 太阳表决&龙之光辉

日版　投稿人：乙雾丽美

《龙之光辉》：金壶出现方法

游戏中每一关都有一个特定敌人，用龙去打的话就会出现加分的金壶，具体位置如下：

沙漠关：打完第2台大型战车后，右上方会出现一只笔直向下飞的敌人，用龙打它就行了。

沼地关：蝙蝠战机经过后，左右方会出现粉红色的敌机，此时要注意左边的敌人。1-1和1-2的话是第2只，1-3和1-4的话是第3只或第4只。总之对着左边的敌人用龙猛射就对了。

植物关：开始后没多久右边会有3架敌机编队出现，在编队后面有一架敌机笔直地往下飞，这就是目标。

海洋关：在本关中段大型水母还没出来前有一大群绿色敌机编队出现，目标是第二波敌机最右边的那只。

1-5：把一开始的3个炮台都打爆之后，左右边都会出现小飞机，而我们的目标是从右上方出现的圆型敌机中的第2架。

1-6：在中BOSS大骷髅头打死后，左右边都会出现敌机。目标是左起第2架敌机后面的敌人。

1-7：用龙把第2个中BOSS打死之后，左右边就会各出现一个金壶。

《太阳表决》：部分BOSS打法

某些魔法对特定BOSS是有特效的。像对付火蛇SALAMANDER就可以放DEATH魔法，可以将其一击必杀。对付石像可以放METEOR魔法，同样也是一击必杀。

由于本作只收录了街机版，所以没有PS版《太阳表决》里的RPG模式，真是可惜啊！

NDS 超级马里奥64DS

共通

与蘑菇王的公平对决

把“爱生气的蘑菇王（おこりんぼクリキング）”关卡中登场的蘑菇王打倒一次后，第二次用马里奥来挑战的话，只要正面跳踢命中蘑菇王，就会出现香菇。吃下香菇之后，就可以以巨大形态的马里奥来与蘑菇王进行一场公平对决了。

本作的告示板也很有趣，不同的角色对着告示板会做出不同的动作

NDS 狂热噗哟噗哟

日版

标题画面下的秘密

在标题画面下对着麦克风发出声音，就会有气泡从画面上方掉下来，这样就可以玩举球游戏了。规则很简单，不要直接接触气泡，触摸气泡稍微下面一点儿的地方就可以了。只要不断成功，就可以令气泡越来越多，最多可达6个。不过只要失败一次，所有的气泡都会消失。

与GBA版的联动

只要把NDS版的《狂热噗哟噗哟》和GBA版的《狂热噗哟噗哟》一起插在机上，就可以在“デモかんしょう”模式中看到16张插画。

在说明规则的展示画面中触摸角色，或是对麦克风发出声音的话，角色会做出回应哦！

PSP 真・三国无双

共通　投稿人：京极

一点补充

关于战国武将的加入方法杂志上已经说过很多次了，我只想补充一点。要想让《战国无双》武将出现，玩家收到的副将数量必须在100名以上，而要想让《战国无双 猛将传》武将出现的话，则需要收到至少150名副将才行！注意羽柴秀吉虽然是《战国无双 猛将传》武将，不过也只需100名副将就会出现。

感谢你的补充。

PSP 恶魔战士编年史 混沌之塔

日版

与胧之毗沙门对战的条件

要想在年代纪模式中补齐所有的动画影片，就一定要与胧之毗沙门对战。玩家必须满足以下三个条件才行：

1.打到最终战前没有接关，且都是完全胜利；

2.不使用自动防御；

3.在最终战前用特定必杀技完成FINISH2次以上。

本作马上就要出PS2版，可惜该系列在中国人气低迷……

动漫情报站 A.C.EXPRESS

Gamehalo动漫园复出已经两期了，而在以前的工作以及这两期中，卡伦发现了一个问题：由于个人所抱持的美学的缘故，对于动画的预告片，我一般都倾向于直接翻译其中的对话，这样会保持影像的原汁原味。但是，另一个问题也接踵而至，那就是只看预告片的话，也许有些读者会对其感到一头雾水。因此，从本期开始，卡伦将在杂志上的动漫园中开辟了一个与Gamehalo动漫园对应的栏目，专门介绍其中所涉及的动画，如果是以前曾经介绍过的话，那也会在此栏目中给出索引。总之就是一句话：我希望所有的朋友都能够看明白栏目中的内容。各位如果对此有什么意见或建议的话，欢迎来信告知。

《死亡笔记》第二部开始连载

由小田健与大场鸫两位联手打造的《死亡笔记》绝对可以称为是2004年度最出色的漫画之一，那精彩绝伦的剧情不禁令人拍案叫绝。夜神月与L这两位拥有着天才头脑的少年之间的对抗不知吸引了多少人的目光。在上个月，《死亡笔记》的第一部宣告结束(**注：为了不破坏还未看完第一部的读者的阅读乐趣，在这里卡伦不会透露任何剧情**)。而在不久前发售的第20号《周刊少年JUMP》上，万众瞩目的《死亡笔记》第二部终于出现在了所有人眼前，新章节的故事发生在第一部情节结束的四年后，新一轮的对抗即将展开！





《幽游白书》画集日前出版

即使时至如今，相信不少朋友还是无法忘记富坚义博笔下的那部《幽游白书》，当年本作无论是在日本还是中国都引起了极大的轰动，而富坚义博也凭借此作开始大红大紫起来。就在不久前，《幽游白书 完全版》漫画单行本全部出版完毕，并取得了非常令人满意的销量，这也从另一个方面说明了经典的魅力是不会随着时间的推延而失色的。而在4月27日，《幽游白书 完全版》的画集也已出版发行，虽然说现在富坚的画风潦草得令人头疼，不过相信他还没有胆大到用涂鸦来冒充画集欺骗读者的地步吧……



宫崎骏入选《时代》排行榜 世界最具影响力百人之一



4月10日，著名的美国《时代》周刊4月10日公布了一年一度的"世界最具影响力的100人"名单。此次评选涵盖了科学，艺术，政治，企业等各个领域，包括微软主席比尔·盖茨、我国女演员章子仪、著名导演昆汀·塔伦蒂诺、NBA球星勒布朗·詹姆斯均有入选，而宫崎骏则是惟一入选的动画界人士。《时代》周刊对于宫崎骏当选的理由为：集中在动画界的丰富才能以及宫崎先生出类拔萃的艺术性。



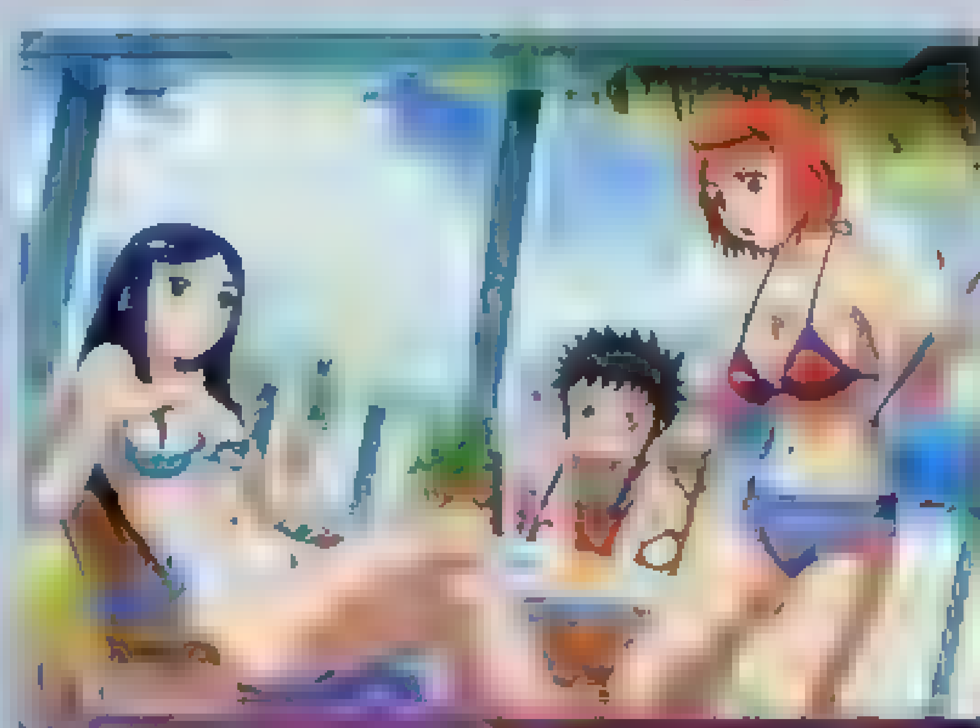


《舞 HiME》第二季制作开始

不久之前，广受好评的幻想学园动画《舞 HiME》迎来了大结局，虽然对于结局FANS褒贬不一，但本作无论是从剧情、画面还是音乐来说都堪称为是2004年度TV动画的上乘之作，而且作为原创动画，取得现在的成绩更是实属难得。

对于第二季的推出，相信许多细心的朋友应该早在看到结局时便察觉到了。没错，最后一集的最后部分在夏树背后出现的女孩便是这次的新主角，现在各位就会明白当初镜头为何会在她身上停留这么久了吧。

从公布的图片上来看，这位名叫明日香的女孩身上穿的并不是风华学院的校服，难道说新作会转到新的舞台中吗？

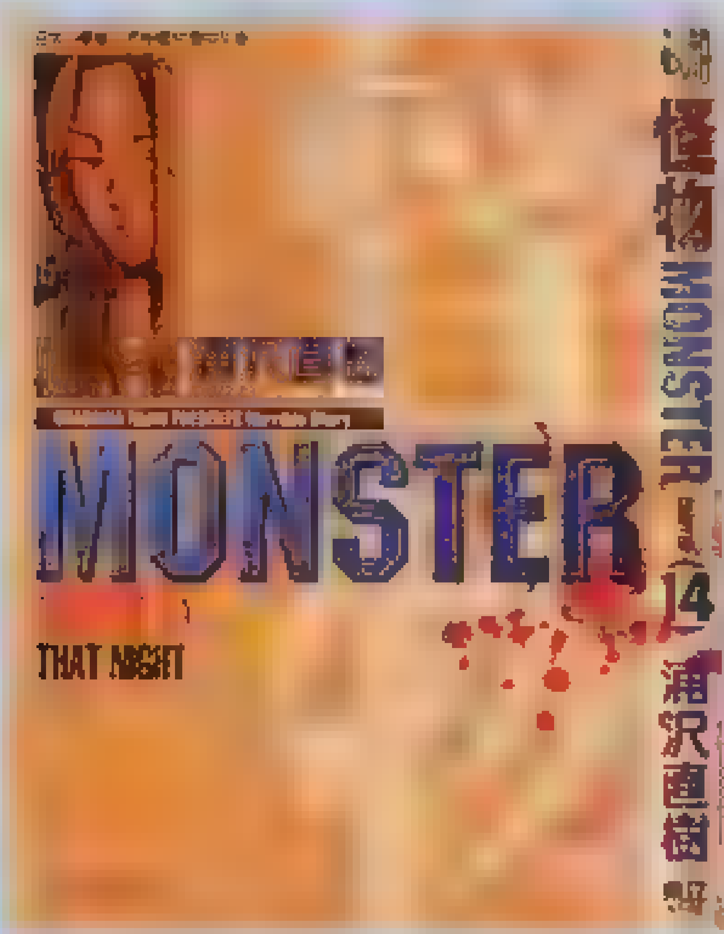




《幻想传说》OVA第3集先期报道

5月25日，《幻想传说》动画版的第三集便将发售，而在日前，NAMCO在本作的官方网站上也对第三集的情节进行了预告。从介绍中看来的话，本集的剧情发生在克雷斯一行返回现代救出切斯塔，然后来到50年后的过去再度对抗达奥斯这段期间，基本上与游戏没有什么区别。为了封印达奥斯时间转移的力量，克雷斯等人来到了妖精之森想要得到时空剑。而为了实现这一目的，他们必须召唤出来的，则是所有精灵之王——源之精灵奥利津。《幻想传说》前两卷发售后可以说是毁誉参半，虽然画面上并无太大问题，但对原著剧情过多的删剪却令许多没有玩过游戏的人感到一头雾水，希望第三卷不要令FANS失望吧。

《怪物》将拍摄真人电影版

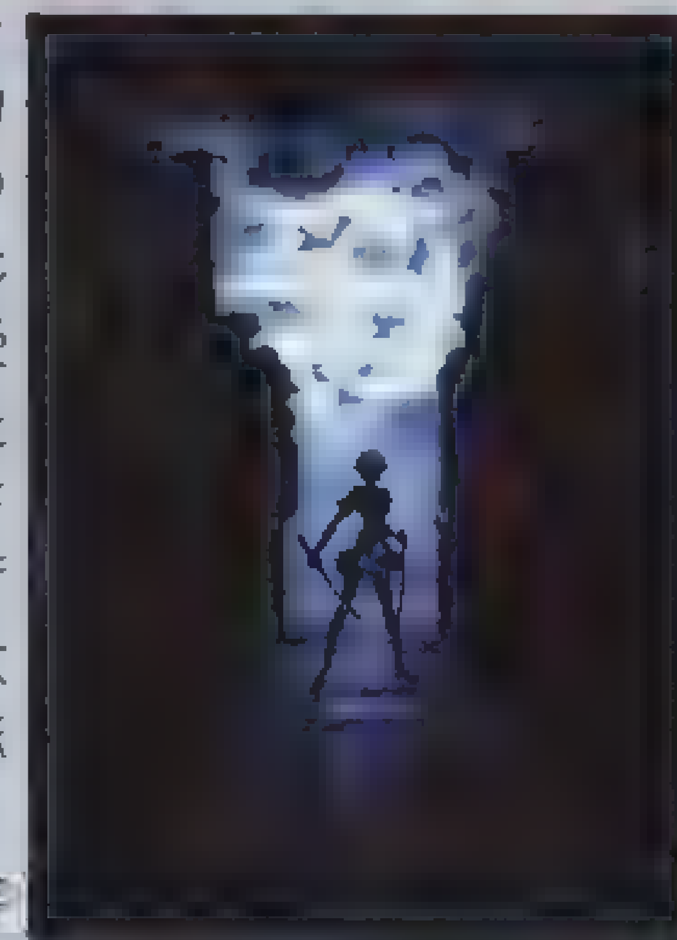


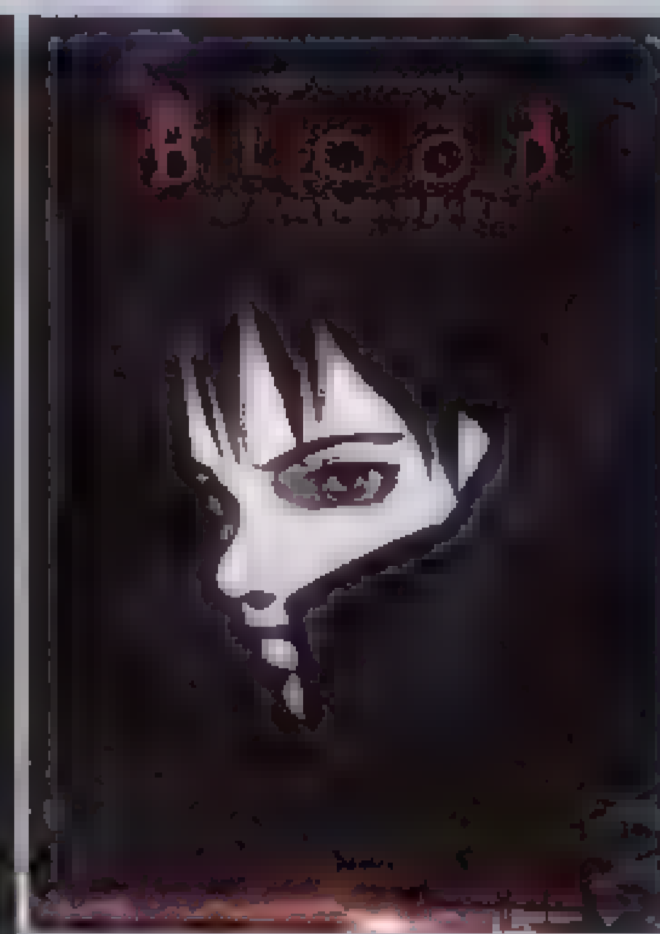
在上期的“经典推介”栏目中我们刚刚回顾过浦泽直树的这部漫画，而巧合的是，就在几天之前，《怪物》(Monster)传出了将会拍摄电影版的消息，虽然早在东京国际动画节上我们便曾看过标有这则消息的看板，不过直到现如今才传来了官方的准确信息。

曾出品过《指环王》三部曲的新线公司已买下了《怪物》的电影改编权，并将于今年夏天签署正式拍摄协议。

现如今《怪物》电影版还没有确定导演和演员，但原著漫画的出版社——小学馆将负责监制工作，而投资过1991年由朗·霍华德执导的《烈火雄心》的“三部曲娱乐”(TrilogyEntertainment)公司也有份参与。

《Blood 最后的吸血鬼》再度归来



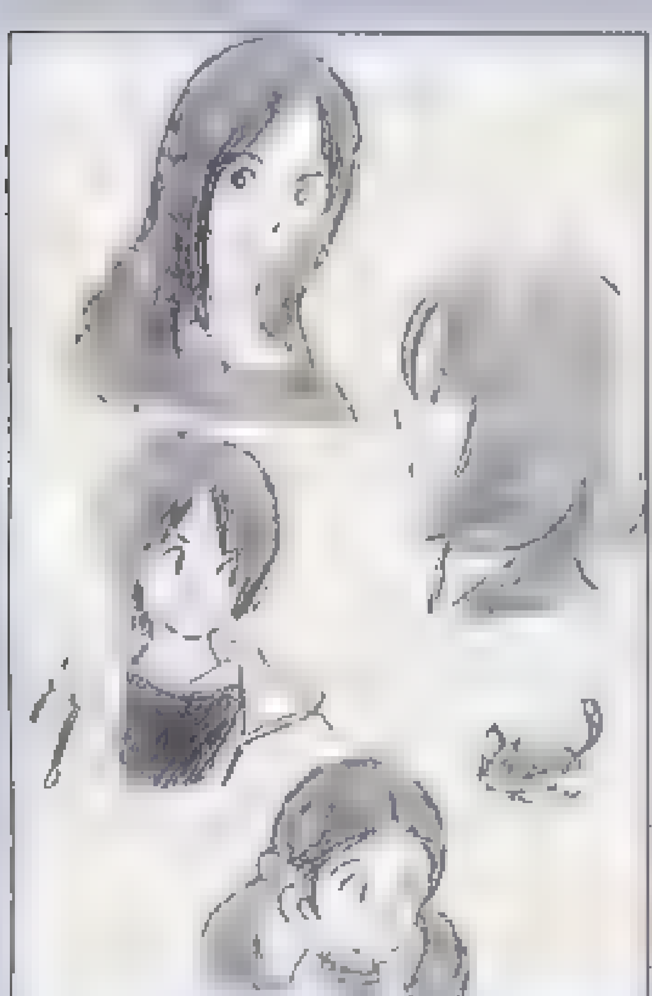


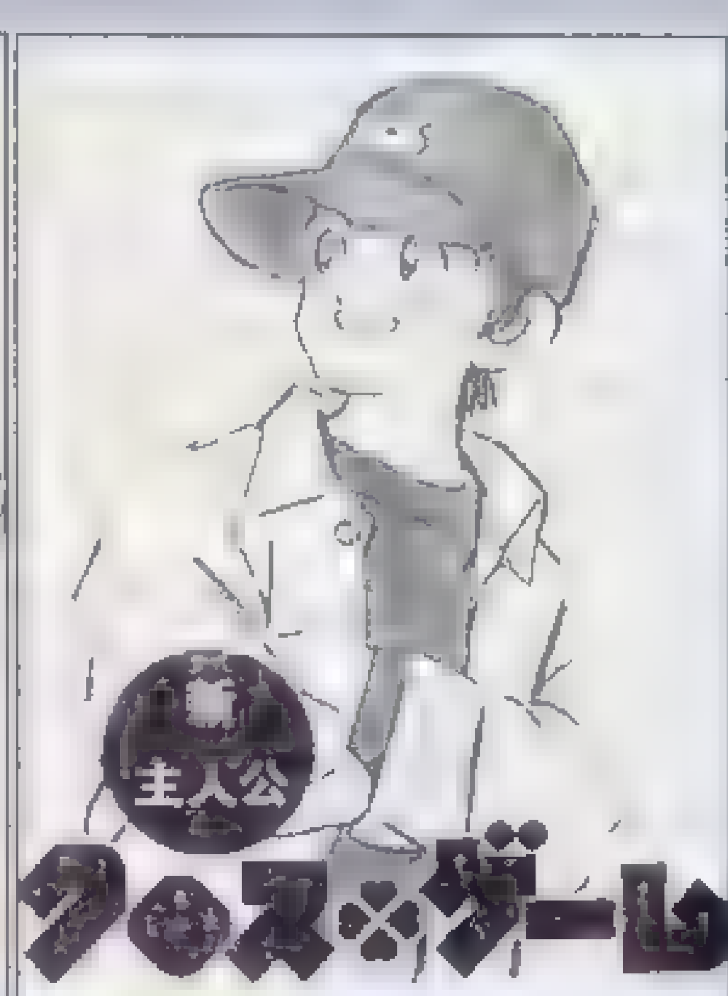
2000年，由Production I.G制作的一部名为《Blood 最后的吸血鬼》(Blood：The Last Vampire)的剧场版动画受到了极大的好评，尤其是在欧美更是大受欢迎，并曾获得过2001年日本文化厅文化厅MEDIA艺术祭动画大奖以及2002年斯图加特国际动画电影节最佳长篇奖，而那位手持日本刀、身穿水手服的少女——吸血鬼杀手小夜也赢得了不少的拥趸。不久前，Production I.G宣布他们正在企划制作《Blood》的动画。不过，本片的正式标题尚未确定。更多的详细情报将在5月9日由Production I.G的主席石川光久和押井守在“东京大学大学院情报学环公开讲座”上公布，介时请留意本刊的后继报道。

安达充新作闪电问世 棒球漫画新作登场

在以闪电般的速度结束了《KATSU》的连载后，安达充又闪电般地推出了自己的新连载，这部名为《CROSS GAME》的漫画将会回归到安达赖以成名也是他最擅长的棒球题材上。本作的主人公是一位名叫树多村光的少年，而与他青梅竹马的四姐妹其中的一位大概便是女主角了。长女一叶、次女若叶、三女青叶、四女红叶，被称为四叶三叶草(CLOVER)的四姐妹对于光来说究竟是幸运女神还是瘟神呢，呼唤幸福的四叶的青春故事终于拉开了序幕。

自从《H2》之后，安达的几部作品没有一部是得到善终的，这也让人颇为担心本作的命运，希望安达能凭借自己最擅长的题材再度复苏吧。不过……四位女孩……难道说安达这家伙想向赤松健学习走后宫路线吗……





《钢之炼金术师》剧场版新情报公布



随着将于7月23日公映的《钢之炼金术师 香巴拉的征服者》上映日日益临近，与本作有关的情报也是越来越多，而且越来越深入到重点中来。剧场版的故事发生在两年后，恢复了肉身但却失去了记忆的阿鲁开始在伊兹米老师门下重新学习炼金术，并为了寻找哥哥艾德而踏上了旅程，此外，他也学哥哥的样子将金发束成马尾，并穿上了红色的外套。而现如今身在1921年的德国的艾德则遇到了一名与弟弟长得极为相似的助手——阿鲁在这个世界的“对存在”。在艾德原本的世界中，阿姆斯特朗辞去了军职，以企业家的身分为复兴利奥鲁而努力着；莉莎晋升为中尉；而罗伊·穆斯唐则主动要求降格为一名普通士兵，在最前线的北方基地站岗放哨，这也是他对于自己过去所犯下的错误的赎罪。同时，在TV版中生死不明的恩维(ENVY)竟然化身为巨龙出现在了身在德国的艾德面前，果然两人是无法逃避的宿命之敌啊……



作为2004年日本最受欢迎的TV版动画，直到现如今还有许多人对《钢之炼金术师》念念不忘，而紧接着原著剧情的剧场版，则必将令他们再度重温那份往日的感动，7月23日，敬请期待！

《墨子攻略》电影开拍 刘德华领衔主演

日本漫画家森秀树笔下的名作——《墨子攻略》(原作：酒见贤一)的真人电影版的筹备工作目前正在顺利进行中，据有关人士透露，该片导演已基本敲定为香港导演张之亮(曾执导过《中国最后一个太监》，主演锁定刘德华，而内地导演黄建新则将担任第一监制，该片有望在下半年正式投入拍摄。年初曾有报道称，《墨子攻略》是投资超过1.5亿元的中、韩、日合作大片，也是今年投资最大的影片。

《墨子攻略》的故事发生在2300年前的战国时代，赵国一万五千大军在名将苓滝中的率领下，兵临梁国城下。而墨家思想的继承者革离为了发扬墨子精神(既防守精神)，不断帮助弱小的城市守城，虽然墨家首领撇弃墨家原来的精神站在了秦王嬴政的一边，但革离却要一直遵墨家信念，不但要和强大的敌国对抗，更要和变味的墨家对抗。

从漫画中可以看出，酒见贤一对那一段中国历史是非常了解的，虽然主人公革离是一个虚构的人物，但漫画中的大部分事情都比较符合史实。作者试图以波澜壮阔的战国历史为背景，着重描写墨家的传奇故事以及理念，也就是墨子提倡的防守、兼爱非攻的精神。漫画版的剧情之精彩一向便为人称道，希望张之亮以及刘德华能够成功地再现那令人窒息的城池攻防战吧。

《高达SEED DESTINY》音乐称雄



不久之前，《机动战士高达SEED DESTINY》刚刚更换了新的片头曲——《我们的去向》，而年仅16岁的演唱者——还是新人的高桥瞳则凭借此曲荣登日本单曲销量排行榜的冠军，同时也令她成为了日本音乐史上第三个一出道便获得销量冠军的新人。

鸦 KARAS



剧情简介

忘记了夜晚的城市·新宿。

忘记邻接的妖怪的存在、流浪生活的人们。

自古以来，维持着互相纠绕的两个世界的秩序的，是名为"由利香"的都市意志执行者，以及她手下的黑衣忍者——"鸦"。但现如今，这里的平衡却被大大地搅乱了。

为了阻止连续杀人事件继续发生，新的"鸦"诞生了，青年乙羽被选为了新的都市守护使，新仇旧恨在新宿街头开始蔓延。

被称为"御座众"的机械化妖怪、为了解决连续杀人事件而被派到新宿的警官吴鸣海、神秘的浪客青年——夜鸟……

有些东西，开始苏醒了……

简评 本作是龙之子40周年的纪念之作，而"鸦"则是他们想要倾全力打造出来的日本动画新英雄。本作的制作阵容以及声优都可以用"超豪华"一词来形容，在看完第一集，相信所有人都会惊叹于画面之华丽以及战斗场面的精彩程度，不过在剧情方面，由于信息量过大的缘故，不看个两三遍是很难看清楚故事大概的，但仅凭那精美绝伦的画面就足以值回票价了。

由于是OVA版动画的缘故，因此《鸦》的第二集《火炎车》要到6月份才能看到，所以大家也只好耐心等待了。另外需要提一下的就是，本作的主题曲很好听哦。

其他内容

作品	之前介绍
《One Piece 狂欢男爵与神秘岛》	118期·Gamehalo动漫园
《超级机器人大战 原创世纪 动画版》	122、123期合刊·游戏动漫园

创圣之机械天使 Aquarion



剧情简介

创圣纪0011年的地球——人类，已经失去了其原有人口的三分之二，而一切的一切，都源于11年前的那场大异变……

由于南极冰层的溶解，1万2千年前随亚特兰蒂斯大陆沉入海底的有翼种族——堕天翅一族再度苏醒了，他们携带着生物机械兵器"神话兽"不断袭击人类，夺取他们身体中的生命能量"元气"，这场浩劫造成三分之二的人类灭亡。从此地球进入了"创世纪"纪元，人类在强大敌人的攻击下苟延残喘。创世纪0011年，随着海底以及发现的3台神秘机体"超刃·Vector Machine"的出现，人类终于有了反击的希望。Vector Machine是1万2千年前毁灭堕天翅族的传说兵器，并且可以3台合体成为巨大的"机械天使Aquarion"，拥有十分强大的力量。而要驾驭Vector Machine，则需要能与这些机械生命体产生感应并共鸣的"元素"(Element)，也就是特殊体制的人类。他们的特点是拥有敏锐的五感以及纯净的灵魂，并且是十多岁的少男少女。

1万2千年前，堕天翅族最强的守护天使阿波罗尼亚斯与人类的女战士塞连陷入了爱河中，也正是因为他驾驶着机械天使Aquarion的背叛，才导致了堕天翅一族以及亚特兰蒂斯的毁灭。而在现如今，能够拯救世界的，又将是谁呢？

就这样，机械天使Aquarion的合体之时来到了……

简评 卡伦之所以会看这部动画，有很大原因是冲着本作的监督及编剧河森正治去的，毕竟当年的《MACROSS》留给我的印象实在是太深了。到截稿前为止，本作已经放映了四集，总体来说，这部作品在四月份的新动画中表现还算是相当不错的，精美的画面及战斗、细致周详的世界设定以及宏大的世界观都给人留下了很深的印象，而合体变形的设定也非常适合超级机器人系FANS的口味。

不过，相信看过的人都会承认，女主角在每集合体时会发出的那种声音，也是本作最大的卖点之一吧……

经典赏析

寄生兽

作者 岩明均



地球上也许会有人突然想到，人类的数量如果占了地球一半，那么有多少森林要被烧掉？人类的数量如果占了地球的百分之一，也会产生百分之一的无形之毒。

也许会有人突然想到，要保护生物的未来……

在某天夜里，地球上空突然出现了数量不明，犹如网球一样的东西。而从那一天起，人类再也不是居于生物链顶点的生物了……

从外星而来的，是一种以地球上的各种生命为寄生体的，名为寄生兽的生物。寄生兽如果寄生在狗身上的话就要吃狗，寄生在人类身上的话就要吃人类，就是这样的一种新生物。而自从他们来到地球之后，在世界各地发现了很多被剥碎的尸体，而且都是在人口密集的大都市，成为寄生兽食物的人类尸体会变得血肉模糊，不知道真相的世人只能以"绞肉杀人"为其命名，一时间闹得人心惶惶。

寄生兽的共同点便是拥有冷酷的心，但随着他们所寄生环境的不同，也会出现譬如凶狠、聪慧、好奇等各种各样的性格特征。而且，随着时间的推移，更是有些寄生兽联合起来在城市之间划定属于各自势力的"食堂"，甚至进军政坛以另一种方式来保护自己。

一位名叫泉新一的少年虽然也被寄生，但由于种种原因，那只被其称为米奇的寄生兽只不过占据了他的右手，而且更与他共存了下去，对于寄生兽而言，他们认为自己只不过是为了生存而吃东西而已，那是生物必然的行为。而当新一厌恶地称米奇为恶魔时，米奇的一番话让他哑口无言。

"新一，'恶魔'那东西，我已在书本上查到了，但我认为与这词语意思最接近的生物是人类，人类杀害很多动物作为食用及其他用途，而我的同类就只是吃一两种动物而已。"

由于寄生兽之间能彼此感觉到各自的存在，因此自从被寄生的那一天起，新一便无法逃离血腥的命运。而最终站立于世界顶点的，究竟是人类还是寄生兽？

或者是，共存……

简要评价

1993年，《寄生兽》荣获第17回讲谈社漫画奖，但对于国内的大部分朋友来说，岩明均大概至今还是个陌生的名字，而他的这部《寄生兽》当年所引起的轰动现如今也已经成为了前尘往事。现在看来的话，《寄生兽》中所表达出来的那份对生命、对人类的反思已并非什么新颖的观点，但请不要忘记，当岩明均开始连载这部作品时，还只是在1990年而已。

实际上，早在岩明均成为漫画家的数年前，"寄生兽"的构想便已在其脑中形成，而当将其付诸实施，则已经过了七年的时光。原本他打算将本作连载三回，但最终篇幅却越来越长，最终到了第十卷才进入了最后的结局。而在这期间，他的思想也发生了不小的转变，从最初只是一部单纯的恐怖漫画，到之后对于环保的反思，然后是对于生命共存的价值观，再到最后对于人性的思索，整本书中自始至终都充满了各种令人深思的情节及话语。

在本书中，主角泉新一并非像同时代的漫画那样是一名热血的孤胆英雄，他的彷徨、恐惧、痛苦、悲伤无时无刻不提醒我们他也只是一位普通的少年而已。同学及朋友接二连三地被屠杀以及母亲的惨死令他对寄生兽深恶痛绝，但之后的遭遇却让他对自己的选择感到了迷惘，甚至在最后一刻他甚至想要放过寄生兽近藤。

"从整体生物来看，人类就是'毒素'，而寄生生物则是解药。谁可以决定呢？谁可以给我决定人类……和其他生命的比重？"

但最后，他还是忍痛消灭了近藤，因为，他也只是一个渺小的人类，也只是想要保护自己那个小小的家庭而已……

在《寄生兽》中，有着太多太多我们无法忘记的生命：最终产生了情感，为了保护自己生下的人类婴儿而从容就死的女性寄生兽田村玲子；虽然身为人类，但却因为自己的信条站在寄生兽一边的市长广田；与新一生死与共的寄生兽米奇；以及那个并非像寄生兽为了食欲，而只是为了自己的杀人欲望而视人命如蝼蚁的杀人狂浦上。至于发生在市政府大楼那一幕军队在无法辨别人类与寄生兽的情况下一律进行扫射的行为更是令人触目惊心。

最终，寄生兽并没有被消灭，而是[illegible]入到了人类社会[illegible]这也与作者最初的创作思想大相径庭，但相信看过了这部漫画的人，都会承认这才是最好的结局吧……

电子竞技世界杯

栏目主持：阿迪

ESWC(电子竞技世界杯)是与CPL、WCG齐名的世界三大电子竞技赛事之一，ESWC 2005中国组委会向外界正式宣布他们展开了中国赛区的预选赛组织工作。世界级的电子竞技赛事将又一次在国内展开预选，想以自己最喜爱的游戏成为身披五星红旗代表祖国参赛的电竞选手吗？赶紧去报名吧！在本期电子竞技场中就能看到本届电子竞技世界杯预选的消息，在下一步的阶段内我们将对其家用机项目《GT4》和《PES4》作出详细的跟进报道。斗剧'05的准备已经进入了最后倒计时，想知道三位中国代表准备得如何吗？一起来为他们的加油吧。《WE》专页终于复活了！请原谅阿迪如此激动，足球永远都是男人间的话题之一。本次撰文的作者也是国内实况界的星级人物，为大家奉上实用与真实兼备的边路战术。期待5月4日、5日的斗剧'05，祝周荣亮、易辉、朱佳鑫三位中国选手好运！

阿迪道场

攻占法兰西

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

在一年多的等待后，ESWC 2005电子竞技世界杯中国组委会正式向外界宣布他们已经展开了中国预选赛的组织工作。据称，此次ESWC 2005电子竞技世界杯的主办方为美国国际数据集团(IDG)，承办方为北京易博恩科技有限公司(Beijing EIBO Technology Co. Ltd.)、爱奇游戏网(www.IDGgame.com.cn)和《GameStar游戏族》杂志。

电子竞技世界杯

2003年，首届ESWC电子竞技世界杯在法国普瓦捷Futuroscope数字娱乐主题公园成功举办。600，000名观众在网上观看现场比赛，其中有150，000人使用了视频，为信息时代新型娱乐国际传播方式提供了一次成功的范例。来自全世界的150名记者对赛事进行了报道。

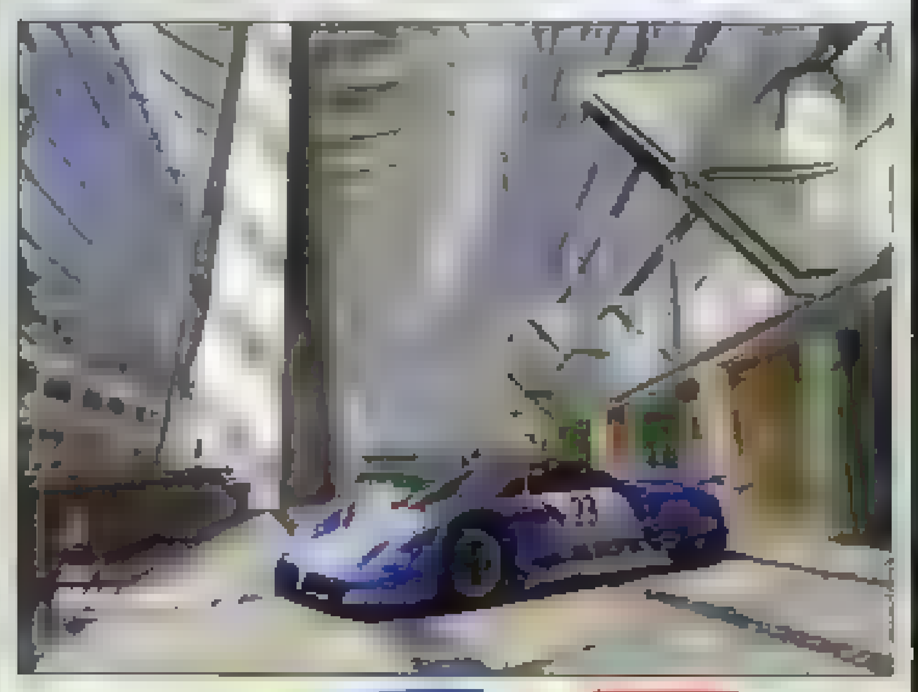
2004年，第二届ESWC电子竞技世界杯，总共49个国家，约250000名选手和500余名世界级高手参与角逐。约10万名观众到决赛现场观战，150万观众通过网络视频观战，900万独立IP访问官方网站，350家媒体面向世界2亿5千万人进行了报道。这一届赛事，真正奠定了ESWC电子竞技世界杯与CPL(职业玩家竞技联盟)和WCG并列为世界三大电子竞技赛事的坚实基础。

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 电子竞技世界杯·中国 IDG

2005年，即将开展的是第三届——ESWC2005电子竞技世界杯，预计将有60个国家参赛，700名国家冠军级电子竞技高手参加最后的总决赛，为世界冠军的荣誉和超过30万美元的奖金而战。全球总决赛的赛场将设置在著名的艺术圣殿——法国巴黎卢浮宫。

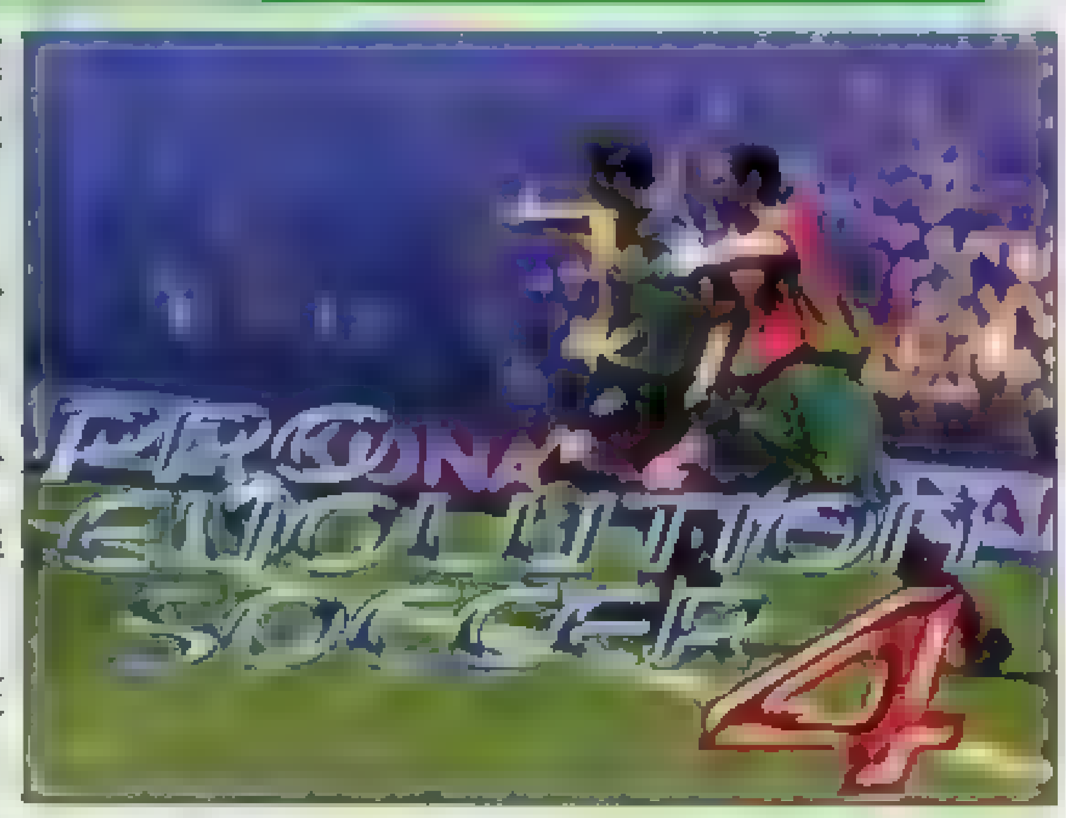
家用机玩家大显身手

根据目前已经证实的消息，ESWC2005中国预选赛将进行的比赛项目包括反恐精英、反恐女子大师杯、魔兽争霸3冰封王座等项目，而其中最让家用机游戏迷们最振奋的便是《GT4》和《PES4》的入选。作为竞速和足球游戏中最优秀的两个游戏，《GT4》和《PES4》在全国都拥有非常高的人气。而现在，当ESWC2005来临的时候，家用机的玩家们也终于有了参加中国队，正式代表中国一展身手的机会。



GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR

中国电竞挥师法兰西



作为发展速度最快、最重要的信息大国，中国自2003年开始参加ESWC的角逐，而这次也将是中国第3次选拔队伍。

第一次在2003年，中国自1万余人中选拔了7名选手，参加了《反恐精英》、《魔兽争霸3》、《雷神之锤3》等项目的比赛。但都折戟而归。

第二次在2004年，经过一系列国内选拔，15名电子竞技高手从数万名参赛选手中脱颖而出，代表中国远征法兰西。这一次远征，汲取了第一次的经验教训，选手们不负众望，取得反恐女子大师赛季军、实况足球季军和第4名、两名魔兽争霸3选手双双进入16强的好成绩。即使是小组未获出线的CS男子战队和UT选手，也在与世界顶级高手的较量中获得了长足进步。现在，ESWC2005电子竞技世界杯中国组委会已经开始有关准备工作，从4月份开始，将在全国32个城市开展地区选拔赛，将在6月份举行全国总决赛，7月份组队前往法国参加全球总决赛。

ESWC2005报名方法

官网	www.esworldcup.cn
步骤	1 登陆ESWC的官方网站注册报名，填写具体个人(队伍)信息。
	2 前往所注册的分赛区指定地点交费。
	3、分赛区交费时填写身份确认表，要注意的是，在交完费后索要交费凭证，以避免出现交费后无法确认的情况。

出征扶桑

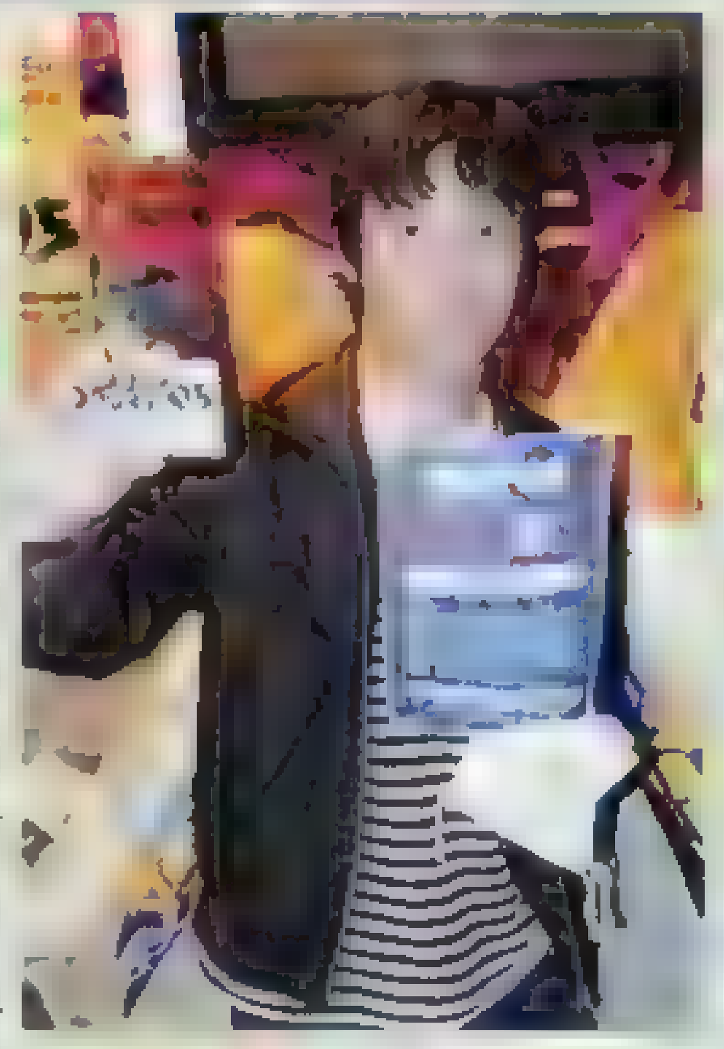
文 DieGame
图片 DieGame
编 阿迪

国内，转眼两场倍受注目的“斗剧'05”中国预选赛结束已有一个多月了，比赛召开前那如火如荼的备战场面似乎已经过去。因为没有像日本那么多的预选机会，很多玩家又回到原先的生活轨迹上来。虽然来到机房，他们的笑容依旧灿烂，但也许在这背后，他们都要为之前因疯狂而耽搁的工作、学习、生活付出或多或少的代价。而对于两场比赛的优胜选手来说，情况则完全相反，从他们摘下桂冠的那一刻起，他们就注定要继续付出。不论是为了自己，还是为了身边的朋友、圈子、小团体，他们都得全力以赴地去战斗！

对于日本的许多街机格斗游戏玩家来说，2005年刚刚过去的前三个月，仿佛是漫长的一个赛季。为了在日本国内众多“斗剧'05”的预选游戏机房找到出线的突破口，许多人背起了远征的行囊。而随着预选赛落下帷幕，进军决赛的名额尘埃落定，玩家的目光也从谁能出线转移到了决赛冠军的预测上。那些饮恨落败的人则只能孤注一掷，为5月决赛当天的当日预选名额做些力所能及的准备，当然，毕竟名额有限，除了总结经验教训继续提高实力之外，能否挤上“斗剧”的末班车，他们还需要一些好运气。

KOF 与国际接轨

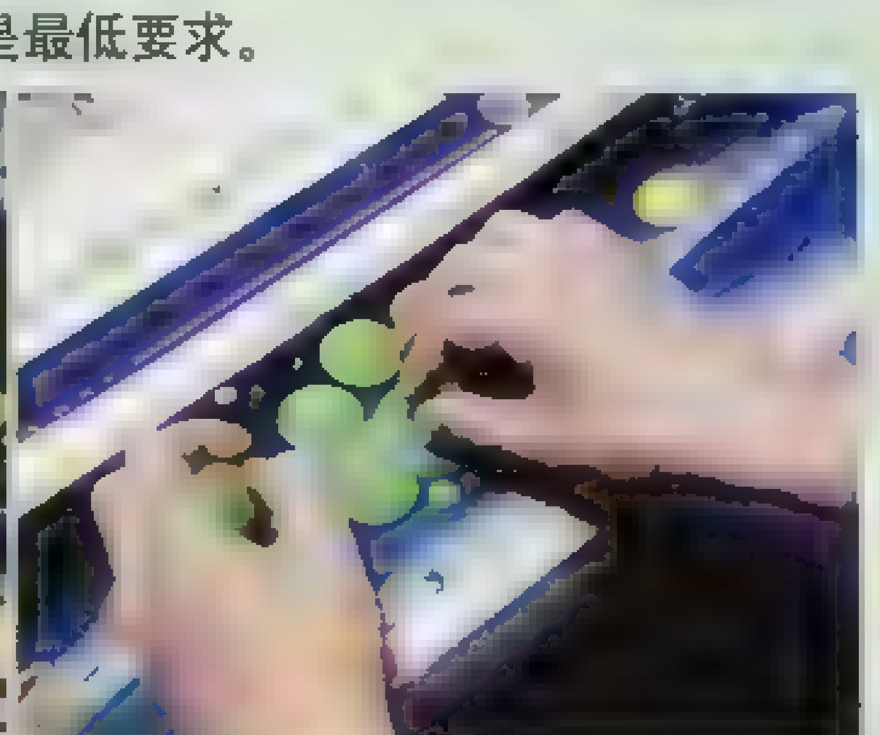
来到正阳游戏，《KOF NW》的机台已经由一台变为了二台，除了数量上的变化之外，最重要的一点在于，新进的这台NW，1P的按键设定，是按照“斗剧”模式配置的，这是为了给“斗剧'05”中国预选赛KOFNW的出线选手朱佳鑫使用的专用练习台，量身打造良好的练习环境，经营者用心可谓良苦。在早期SNK的格斗游戏中，4个键的位置是以横向一列的模式排列的，以KOF系列游戏为例，长期以来的配置习惯从左到右依次是轻拳、轻脚、重拳、重脚，在国内一般主流采用弧线一列的方式。而随着玩家潮流的发展，一种新的KOF按键排列方式渐渐在日本开始流行，那就是“四角配置”。按照街霸按键排列方式的概念，将四键分为上下2排，上排依次为轻拳、重拳，下排依次为轻脚、重脚。这也就是后来在“斗剧”的KOF项目游戏比赛中使用的所谓“斗剧配置”。一种说法是这样的排列更适合一些高精度的按键操作，当然这一看法见仁见智。本来无论横列、弧线或者四角，各种配置之间各行其道，但是当因为某种原因，使用不同配置的玩家必须同台竞技时，矛盾便产生了。可以说“斗剧”的选择，左右了时代的发展，也给所有使用其他键位配置法的玩家——特别是中国玩家——出了道不大不小的难题。“斗剧配置”在日本成为了主流，以至于SNKPLAYMORE在推出KOFNW时，将NW的官方配置改为了“斗剧配置”(新增的E键置于重拳右侧)，“斗剧”的影响力可见一斑。对于朱佳鑫来说，练习的关键就在于如何适应“斗剧配置”。很明显当最初使用这样的键位与人对战时，会带来很大的影响，特别是像全勋这种有很多复杂按键操作的角色，连击、连携频频出现失误。但是通过一段时间的适应，朱佳鑫便已能掌握“斗剧配置”的操作方式。希望在决赛之前，他可以练到得心应手，毕竟，暂且不论实力上会与日本玩家有怎么的差距，不输在起跑线上，是最低要求。



出征者 斗剧中国预选赛《KOF NW》冠军朱佳鑫。



KOF NW 十年系列最新作。



斗剧配置 努力与国际接轨。

街霸 战前的躁动

4月16日，是上海的《SF3.3》玩家团体“裸杀”在烈火游戏机娱乐举行常规积分赛的日子，同时，也是“斗剧'05”中国预选赛《SF3.3》项目出线战队“周易”赴日决赛前的又一次热身赛。包括周荣亮和小易两名选手在内，共有17名玩家参加了比赛。由于是个人积分赛，“周易”的二人被分在上下两个半区进行比赛，虽然无法用斗剧式的二对二比赛进行热身，但这也避免了因为战队先锋连续二胜出线导致队友无法实战练习的局面，同时也希望这样的练习能使二人在决赛上无论谁先上场都能有独当一面的能力。最终结果周荣亮再次获得比赛的冠军，而遗憾的是小易在第一轮就负于使用URIEN的伟伟，没能实现“周易”的两位选手在决赛会师的场面。在3月举行的另一场积分赛中，同样也是周荣亮获胜，而小易仅跻身八强。赛后总结中，小易的失利被认为是在打法上缺乏变化，其使用的DUDLEY是被誉为十分具备“安定力”的角色，在使自己立于不败之地的前提下应当充分发挥进攻手段丰富的特点撕开对方的防守，当固定套路无法迷惑眼前对手的时候，就应该毫不犹豫地改变打法。可以预见，在“斗剧'05”决赛上，遭遇的每一个对手，对于现存的各种流行打法都应该是了如指掌的，很少会出现偏科现象。反之我们的选手，由于平时对战对手有限，很可能面对国内较少出现的角色时误入他们的常规圈套。“小易，你要加油啊”受到队友的鼓励，在比赛结束后的普通对局中，小易总算找回了一些杀戮的感觉。熟能生巧，《卖油翁》中“无他，唯手熟尔”的典故是被实践检验了无数遍的真理。



出征者 斗剧中国预选赛《SF3.3》冠军战队周易。



SF3.3 CAPCOM的2D格斗经典。

出征 格斗无止境

四月的上海，弥漫着春天的气息，步道旁的梧桐已抽出新叶，行人里多的是踏青出游的队伍，风里夹杂着阳光和青团的味道。然而，有一些人却无暇顾及这欢愉的季节，他们行色匆匆，穿梭在人群中，目的地是游戏机房。对他们来说，那里并不是百无聊赖花钱杀时间的休闲场所，而是精神的战场。无论是“周易”还是朱佳鑫，或是烈火、正阳这些游戏机房，还有许许多多参与过斗剧中国预选赛、为之出力、奔走的人，他们的行动为“玩家”一词进行了最生动的注解。不论结果如何，在这里再次预祝他们能代表中国的街机玩家在“斗剧'05”的决赛上写下精彩的一笔。

目前为止出线的30支战队角色使用率

使用人数	游戏角色
7	春丽、肯
6	阴
5	杜德利
4	豪鬼、奥罗、诚、12号
3	尼克罗、雨果、犹利安
2	阳、息吹、隆
1	亚历克斯、雷米、Q、艾琳娜
	未被使用角色肖恩

Pyrolee(阴) Frankies3s(隆)

如何有效形成边路突破

胜利11人专页

UCG WE攻略组 GOUKI 阿迪、多边形、卡伦、沙罗、D·S

文 卢鸣辉 编 阿迪

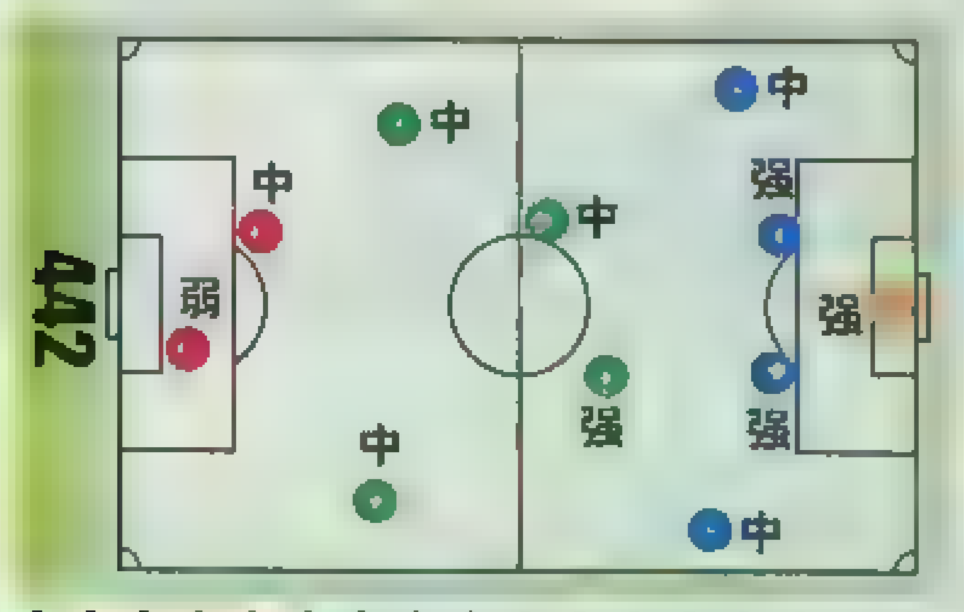
Lesson 1 准备工作

●ONE－TWO的操作是一定要掌握的。特别是RMF、LMF和SB这三个位置要多用，适当增加跑位的积极性。

●队伍中要有一个善于头球攻门的前锋，如果没有这样的球员，就算传中再多再好也是白费心机。

●实战时要配合合适的战术，比如边路拉开造成空挡、集中右路进攻、集中左路进攻。

●选择一个适合边路进攻的阵形，笔者推荐使用4–4–2。



Lesson 2 战术分析

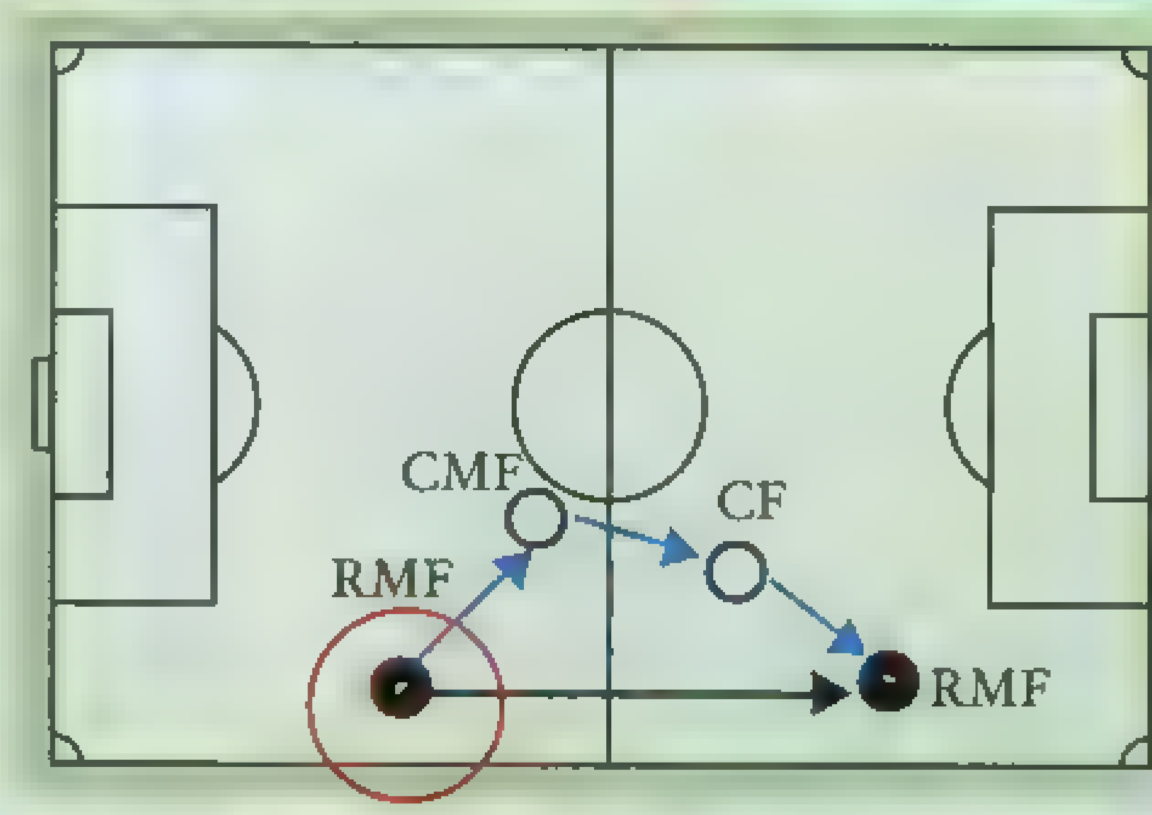
图例

○ 传球球员
● 传球后向前跑位的球员
→ 球员跑位的路线
→ 传地面球路线
→ 长传高空球的路线。

Part 1

上手度 ★★★★★
实用度 ★★★★★

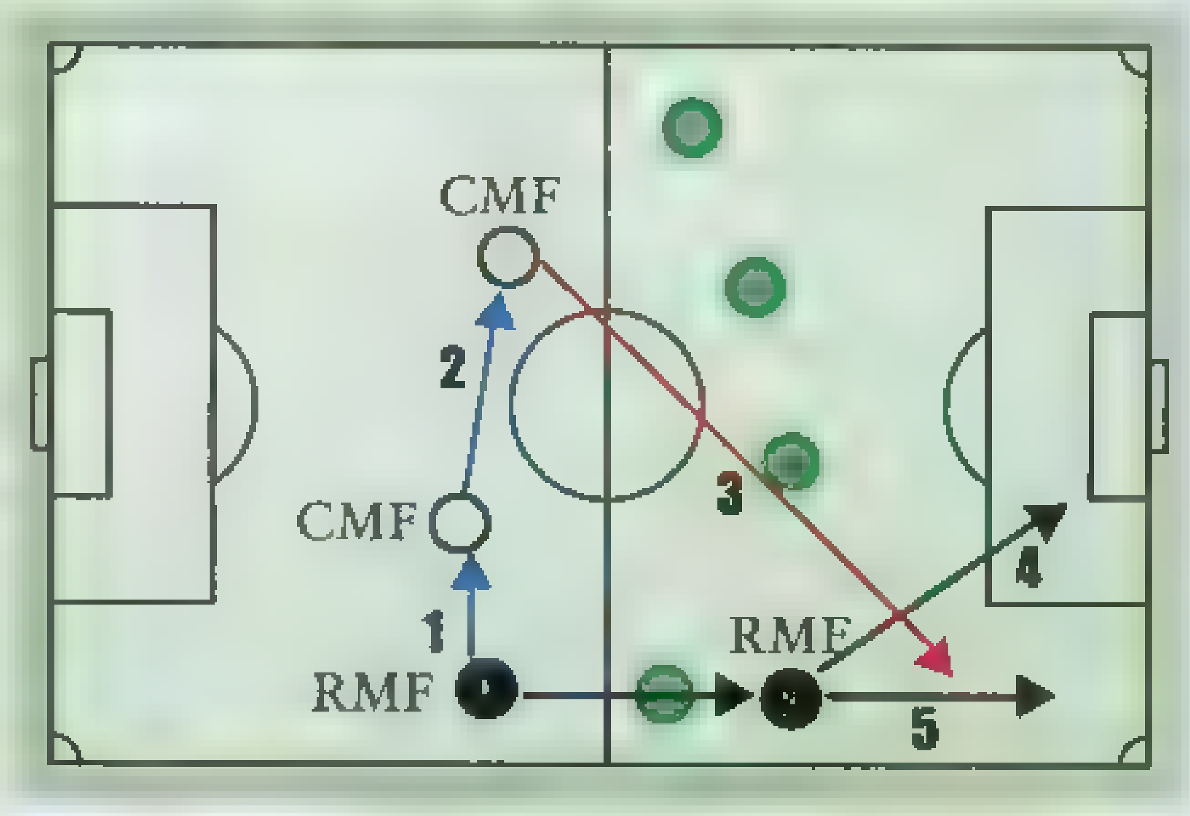
当你想发起一次右路的进攻时，如果右中场球员(以后简称RMF)被对方的球员阻拦了前进的路线，这时的第一选择不是去突破他，因为个人突破的失球率比较高。试想一下在这个区域失去了控球(图中红色圆圈处)，然后被对方作出一个边路的反击是十分危险的。应该先控稳球，看清楚自己的中场球员有没有被对方的球员贴身防守，如果没有的话就快速地打一个ONE–TWO，然后RMF就会立刻向前跑位，摆脱面前的防守。当CMF拿球之后立刻短传给回撤接应的前锋(以下简称CF)，在球差不多到CF脚下的时候直接往边线给一个直线球。一气呵成的配合后，你的RMF就能够恰到好处地接应到球。这样就形成了一个简单的"四边形"边路突入。使用这个战术必须强调快速准确的传球，达到分散对方防守注意力的目的，其次在传球的时候要看清传球的路线是否畅通无阻。



Part 2

上手度 ★★
实用度 ★★★★

这个战术适用于边路的防守反击。在反击时，先看清楚对方后防线的站位。攻守转换时，对方的防线一般都会压得比较靠上。当RMF拿球后，不要急于单人突破，以免容易失去这个反击的机会。先跟CMF打一个ONE–TWO，让RMF向前跑位。不过，如果CMF拿球后就直接传给向前跑位的RMF，这个传球的动机很容易就会被对方发现，导致传球被断。如果我们选择让CMF再作一个过渡，把球传给另一个CMF。这个CMF控稳球后先做一些假动作，让对方以为你放弃了传球给RMF这条进攻路线，于是我们在做假动作的同时就开始留意小地图正在向前跑的RMF，当RMF跟对方的最后一个后防球员形成一直线时，立刻传一个长传给RMF前方的空当，力度大约在5分之3到4分之3左右，这样就形成了一个大范围转移后的边路突破。如果你的RMF状态好、速度快的话，控球后可以选择内切(如图的线路4)，最后就会形成一个单刀的机会。另外一个选择是先往底线跑(如图的线路5)，等待CF跑出空当再传中。使用这个战术强调长传给RMF的时机要准，以免越位。掌握长传的力度要熟练，落点要准确。



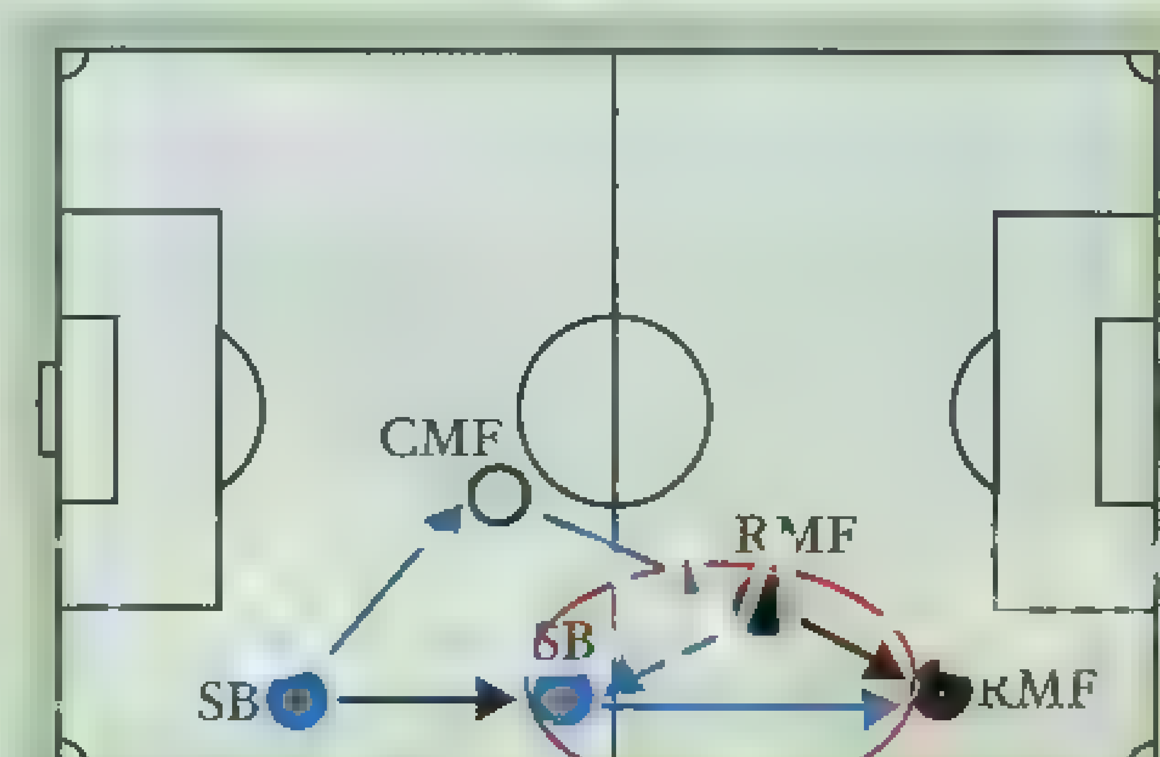
Part 3

上手度 ★★★★
实用度 ★★★★★

这个完全边路进攻是通过一系列的短传配合加上跑位而构成的。SB拿球后先跟CMF打一个ONE–TWO，CMF控球后等待时机把球再传给RMF，这样两脚球就过了中场。虽然这两脚球看起来很简单，但一定要小心的是，如果大意地传球而被对方在这个地带抢断，带来的结果很可能是令自己的防守十分被动。以下这一步是重点，也是这个进攻是否能完成的必要条件(图示的红色圆圈)。当球差不多到RMF的脚下时，先留意一下刚才向前跑位的SB是否能赶上来，大约离RMF有10到15米就可以了。RMF不要把球控稳，而是直接把球传给SB，然后立刻向前跑。问题来了，怎样才能在不控稳球的前提下把球传出又能立刻跑位呢？答案就是按×传球后立刻按一下R2(效果跟L1+×一样)。随后SB拿球，看准时机向正往前跑位的RMF塞一个直线球或者传一个高空直线球(L1+△)。这样一个以多次传球、跑位来打乱对方防守节奏的边路进攻就成功了！这个进攻强调传球准确、跑位迅速，在不控稳球的前提下传球后立刻跑位这步更是整个进攻的中心，所以这一步一定要多练！

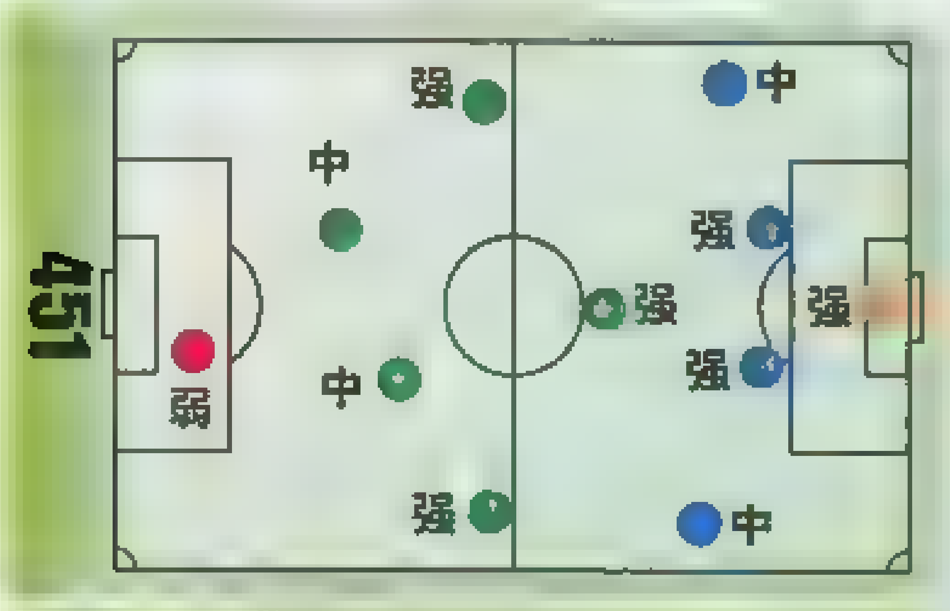


▲切尔西的两路快攻势不可挡。

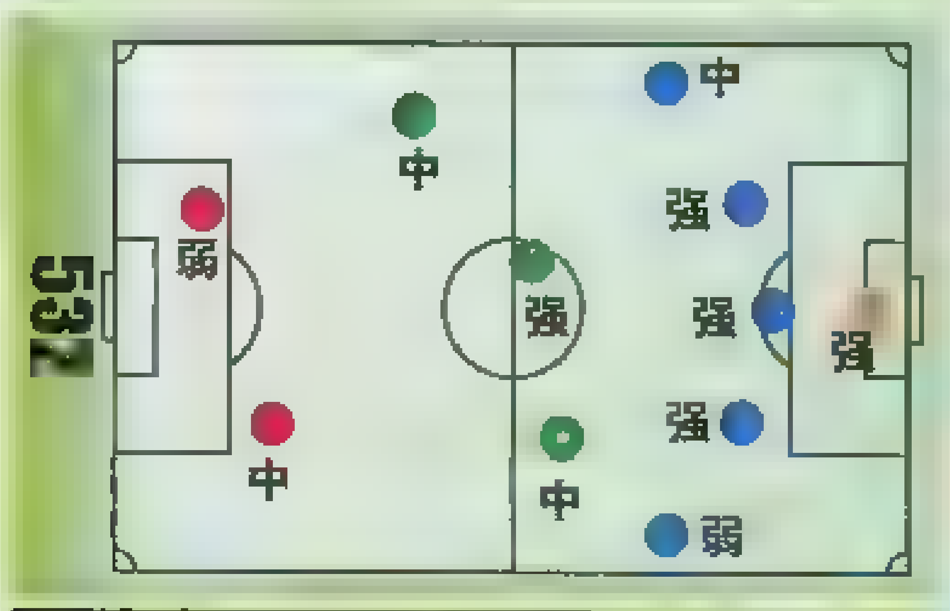


Lesson 3 布阵

以上这3个边路组织的战术只有Lesson 1所示的阵形能用得上吗？这当然不是啦！以下就送上2个边路进攻同样强的阵形作为本次战术讲解的结尾，希望大家能够踊跃来信给UCG讨论自己的《WE》战术打法。笔者会根据编辑的反馈信息，作出努力改进的。



团队	卫线前压(B)、区域逼抢(A)、越位陷阱(B)、防守反击(B)
战术	边路拉开造成空挡、集中右路进攻、集中左路进攻



团队	卫线前压(B)、区域逼抢(A)、越位陷阱(B)、防守反击(A)
战术	边路拉开造成空挡、集中右路进攻、前锋左右换位

RMF等于右边前卫、CMF等于中前卫、CF等于前锋、SB等于边后卫。

自由谈

PLAYERS' FORUM

胀鱼师：天气越来越热了！胀鱼师也因为自由谈稿件数量的下降而像热锅上的蚂蚁，依然希望各位玩家踊跃投稿，将自己的游戏感想与心情用文字表达出来与大家分享。自由谈会提供一个良好的平台，也希望这里能多出现一些新面孔。这次选择的两篇文章，一篇讲游戏，一篇讲生活。《陨石大战》的评论比较到位，对于NDS玩家来说这的确是一款值得推荐的作品。第二篇则刚色彩虽然有些"作文范"，文笔不算华丽，但形式上倒也不算拘泥，作者希望以此文鼓励那些高中的学子，刊登本文也算是对他的一种鼓励吧。

Meteor Swarm

文 Leny

无数(むすう)の流星(りゅうせい)よ、かの地(ち)より来(き)たれ！

无数的流星啊，请来到这里降临吧！

熟悉Namco"《传说》系列"的玩家对Meteor Swarm一定怀有深深的感情，作为系列所有作品中的最强物理属性魔法，不仅华丽地表现出流星陨落的壮观，更是以其出色的破坏力让人称道；《女神侧神像》中Meteor Swarm也作为暗属性大魔法绽放光华；《星之海洋》中更是以绚丽的光彩将Meteor Swarm 照亮宇宙。如果提到任天堂最新掌机NDS的Meteor Swarm，玩家会联想到什么呢？那漫天陨石的落下，就是NDS目前最出色的游戏之一《METEOS》(陨石大战)。

《陨石大战》尚未发售之初，人们已经开始非常关注这部作品，正是因为这部作品的关键词：樱井政博。

樱井政博原隶属于任天堂的第2方软件商HAL Laboratory，HAL的强大自然不用多说，这间创造过无数优异作品的厂商与Intelligent System一起共称为任天堂第2方双壁，而任天堂现任的执行总裁岩田聪正是HAL出身的优秀领导者。樱井政博不仅是百万明星大作《任天堂全明星大乱斗》(N64、NGC)的创造者，更是超可爱任天堂角色星之卡比的生父，这样一位优秀的游戏制作人，由于自身追求自由的创作环境，于2004年正式宣布脱离HAL，作为他的上司兼好友的岩田聪完全支持他的想法，并希望他在自由的环境中创造出更精彩的果实。

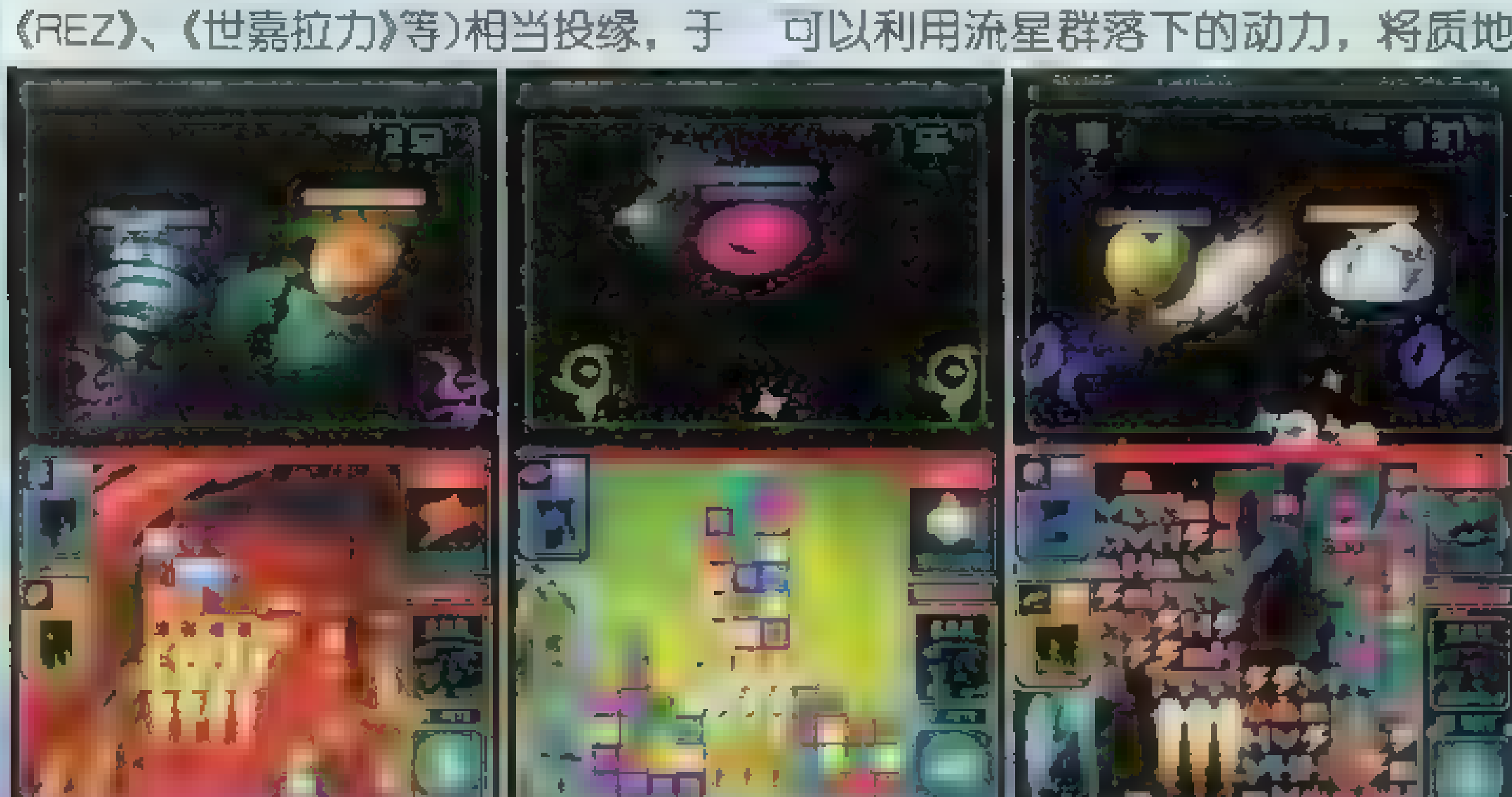
樱井政博与同是SEGA脱离出来的水口哲也(代表作《大空频道5》、《REZ》、《世嘉拉力》等)相当投缘，于是两人在Banbai的扶植下创立了新的游戏公司Q ENTERTAINMENT。Q ENTERTAINMENT首部作品即是水口哲也领衔开发的PSP音乐方块游戏《LUMINES》，而樱井政博继告别任天堂后开发的首部作品即是这部《陨石大战》。

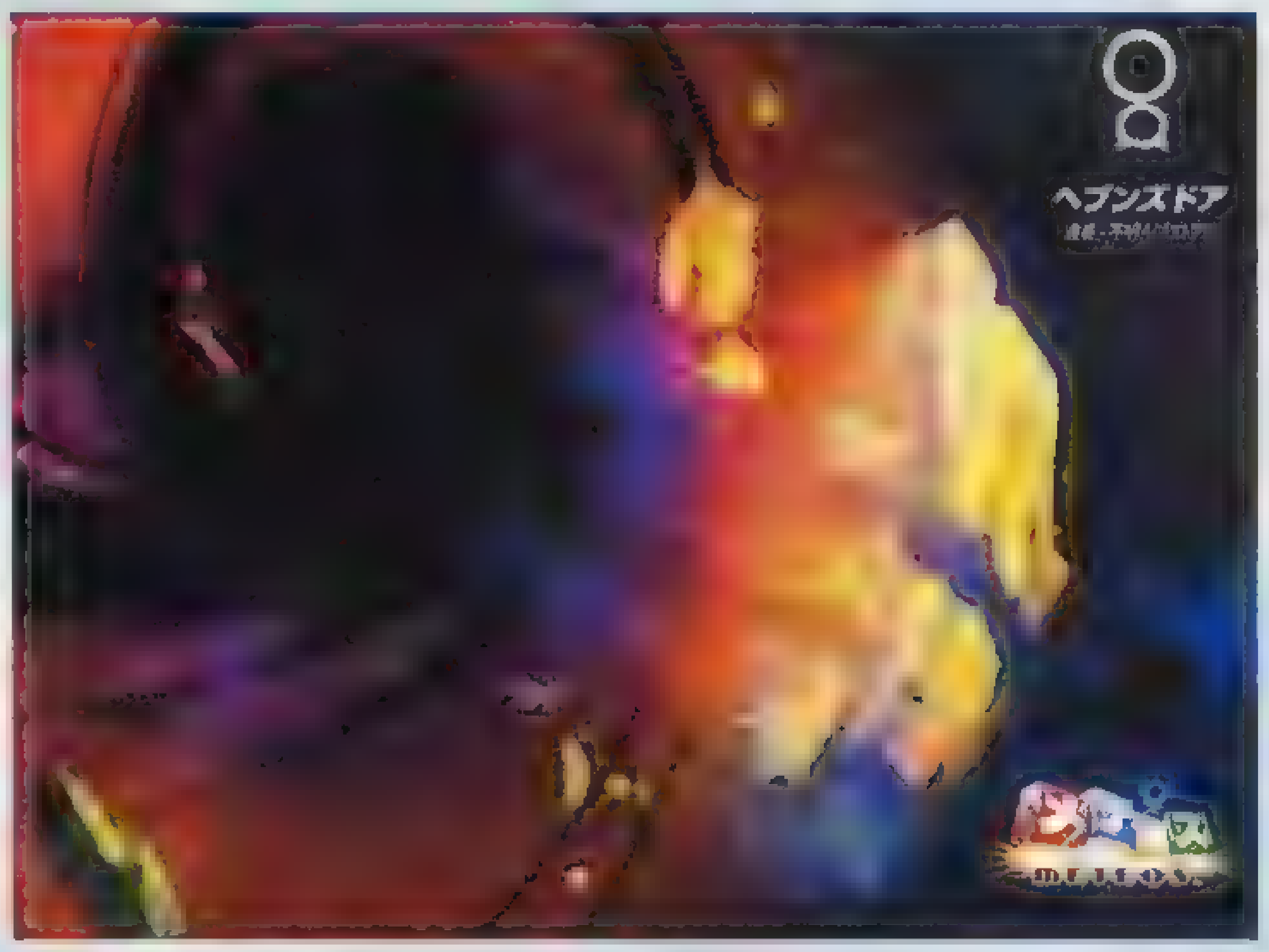
《陨石大战》是一款标准的PUZ方块益智游戏，与《俄罗斯方块》落下型和《泡泡龙》打上型的相比，《陨石大战》融合了落下与打上的全部乐趣，并通过巧妙的方式将两者结合在一起，配以庞大的行星世界观设定，使得整部作品浑然天成，妙趣盎然。日本权威游戏刊物《FAMI通》更是大手笔地给出了本作所有掌机游戏的最高分38分(满分为40分，同样获得过38分高评价的掌机游戏历史上还有一部，那就是2001年GBC的《风来西林GB2 沙漠之魔城》)，这不仅证明了《陨石大战》出色的游戏方式和游戏表现，更是对樱井政博创造力的再次肯定。

游戏的OP动画用流畅的CG介绍了整个游戏的主题，当玩家们感叹NDS竟能达到这种登峰造极的OP水平时，一定更会感叹游戏剧情的精彩和蕴涵的一点点感伤。

METEOS是宇宙间的魔王星，这颗犹如深夜猫眼石般恐怖的行星会产生出大量色彩艳丽，破坏力惊人的流星群，这些流星群变化多端，运行轨道错综复杂，但他们都有一个统一的目的：消灭宇宙里所有的文明星球。流星群对行星的高破坏力在于他直接以落下的方式攻击星球本体，从而引发星球爆炸而灭亡。

故事中各文明星球的物种发现了可以利用流星群落下的动力，将质地





相同的三颗流星叠加在一起形成推进力再把落下的流星群返送回宇宙，避免星球的毁灭。各个行星利用自身的特色对抗魔王星METEOS，在返送流星群的过程中形成了激烈的战场。

作为NDS量身订做的创意游戏，一支笔就是这个游戏操作的全部。可以毫不夸张地说，整个游戏只用到NDS的触控笔，在屏幕间来回滑动，改变堆积陨石的排列方位，使其聚集足够的火力重新打回宇宙。简单的规则，却是无穷的变化：不断落下的流星群组合成能量足够的状态即可点火打上；上升的过程中也会因为自身重量过大或落下陨石再堆积而重新回落行星，这时候或者是在上升中的陨石堆内再次组合出足够的能量进行2次乃至第3次点火，亦或是让落下的陨石堆与地面的陨石结合成同质能量形成新推进力。随着游戏的进行，流星群落下的速度越来越近似流星风暴，而玩家们滑动触控笔的组合同质推进力也越来越眼花缭乱和手忙脚乱，这时候如果形成大范围大推进力的返回发射，游戏那种舒心的畅快淋漓会让玩家们获得极大的满足感和快感。

值得一提的是，或许水口哲也为游戏注入了《LUMINES》的音乐元素，《陨石大战》在组合点火发射陨石堆的时候加入了纷繁众多的音效，这些音效同BGM能再次组合出美妙的乐章，当玩家几次点火将大量陨石堆返还宇宙空间的时候，嘹亮的音乐声集结在一起，如同演奏交响乐般抑扬顿挫，再配上星球物种们欢呼的掌声，简直是一种至高的享受！

如果说游戏方式的精彩让人乐不思蜀的话，那么STAR TRIP星际旅行则是游戏的点睛之笔。

星际旅行的故事是讲述发现由于METEOS本身的变化性和蕴涵的大量能源，因此可以使用METEOS材料制作成可以变化万千的宇航飞船，为了对抗毁灭一切的流星群，打倒制造出流星雨的魔王星METEOS，英雄们踏上了征途。然而不幸的是，因为使用METEOS材料制作飞船，因此途经各大高度文明的行星会被误解当成METEOS受到反陨石攻击。革命伴随着流血，也伴随着牺牲，反谓"我不入地狱谁入地狱"，沿途人挡杀人佛挡杀佛，宇航飞船目标只有一个——魔王星METEOS！

STAR TRIP的Ending就足足安排了十多个，而且TRIP模式也分成了3种不同TRIP进展，有直线型，自己选择进攻路线的多线型和需要完成任务的挑战型，特别值得一提的是挑战型TRIP，每个行星关卡都有各种的限制条件，比如最后要把全部的陨石打上一次性终结对手，解决对手时留下多少陨石在自己星球上等等，任务失败只要存活下来也不会GAME OVER，只是不能选择前进的路线而被动进行下个TRIP，当然，这样是看不到真正的结局的。

所有在游戏过程中被打上的陨石块可不是都升了天完结，而是跑到游戏中的隐藏要素大汇集的合成室里面来。通过组合各种材料，隐藏要素会

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

逐渐一一激活，我们可以合成行星，对战物品，稀有陨石和游戏音乐。这样的收集方式可以说是照顾到了所有的玩家，即使玩不好，通过游戏过程中打上陨石的积累，总会迎来把所有的东西都合成出来的那一刻，重复劳动的无聊收集变成了不经意间的惊喜。例如Sound Track部分3000多的项目可谓是前所未有的华丽和丰满，想要收集全的话，请自己动手合成吧！

游戏中多达32个形色各异的高度文明行星，各自拥有其独特发展的尖端技术，因此，无论是对抗METEOS或者是对抗其它文明打上的反陨石都根据其星球大小，生态环境的特色发展出各个不同的方式。比如HeavensDoor(ヘブンズドア)虽然人口只有称为7贤哲的7个人，不过无疑这个文明是全宇宙中最强，无需两次点火就可以直接用意念把陨石打出大气层；又如Gravitole(グラビト-ル)行星的重力是一般行星的n数量级倍，所以对其第一次点火陨石被重力牢牢束缚丝毫不动，需要二次点火后产生的强大推力一瞬间射出大气层；再如Gelgel(グルゲル)星的技术不发达，点火上升力很弱，但是行星的环境使点火后落下的陨石需要比较长时间才会冷却，所以需要多次点火制造出横贯整个星球的巨大陨石火箭才能打上。除此以外，陨石移动速度缓慢但只能横向点火而不能直列点火的Sabon(サボン)星，点火次数越多上升速度反而越慢的MegaDoom(メガドーム)星等等，可谓是精彩百出各不相同。既然本作是Bandai代理发行自然就少不了高达，行星中有殖民地用来打上的反陨石居然是各种渣古，确实让人惊谔无语啊……

作为新世纪“播种计划”，《陨石大战》巧妙地运用了NDS的无线网络系统，只要你身边有一个人拥有这款游戏，就可以Download到其他人的NDS主机内作为体验版进行试玩。试想全班同学都有NDS主机，但只有你一个人购买了《陨石大战》，却可以让全班同学都在大汗淋漓地同魔王星作战返还陨石保家园，这样共享的快乐不正是我们期待的吗！

樱井政博开发《陨石大战》的过程经历了各种酸甜苦辣，诸如如何使用最简单的图形表现出各式各样的外星生物，作为触控笔控制的陨石滑动需要怎样的尺寸大小才能达到视触最平衡，电视广告如何制作，陨石方块的颜色如何搭配才能让人在大堆流星群落下时大汗淋漓又不会混乱……有兴趣的玩家不妨到《陨石大战》的里之官方网站(http://planetmetos.com/hisoka/index.html)看看，这里面，樱井政博以日记的形式侃侃而谈开发的种种经历，对于很多游戏制作人来说，这里面确实凝聚着更多的感动和共鸣！

让所有的流星都到这里来聚集吧！Meteor Swarm！

（感谢友人Ashley提供大量丰富的《陨石大战》资料）

朝阳色彩

文 呆

我和丫头是十三岁认识的，那时刚上初中， 可是，我们真正熟悉是在初二，刚一开学，老班就鬼使神差的把我们调到了很近的位置。她是校篮球队的，我只是傻小子一个，每天上课手里都搓着我哥借我的紫色透明薄GB，而丫头的任务就是给我站岗放哨。那时班里流传着两台薄机，一个是我手里的，另一个是我最铁的哥们儿壁虎的。区别是，壁虎的那个真正属于他自己，这让我羡慕的只好每天上课狂玩儿，以防我哥把那可爱的紫薄召回。每天担惊受怕，那滋味儿，不好受。

丫头也喜欢游戏，但她只在课间或放学后向我借，作为为我放哨的报酬，养个牛呀，喂个鸡呀什么的，乐此不疲。也许因为游戏，也许因为什么其他原因，我们越走越近。她很开朗，特爱笑，笑声像手术刀一样，明亮晶莹而单纯锋利，有穿透性。我们总是在放学后一起玩马里奥，一人一命——事实是，她只是在一边看我一命通关罢了。有时丫头会给我捣乱，谋杀我的马里奥，当然，我也会时不时的自杀一下，给她一个机会，然后就用手托着下巴坐在课桌上用坏坏的眼神看她嘟着漂亮的小嘴身子一晃晃的投入游戏中，心里总是甜甜的，幻想着时间要是可以停止是多么美好啊！这样的日子单纯而快乐，学习、打球、玩游戏、定期收拾课桌里成堆的七号电池。天空总是蓝蓝的，云朵总是白白的，丫头的笑声清澈而透明，荡漾在校园的每一个角落……

快乐的日子一般都过得比较快，而且，心烦事一下全涌了出来：首先，我们升到了初三，准备接受人生第一次真正的考验，还有，我哥以让我准备中考为名，收回了他的GB，“现在只剩下丫头陪我了……”我时不时会这么想。

升学的压力压得人喘不过气来，我们的学校是一类重点，分初中部和高中部，能从本校的初中升到高中，说明你还不错，算是一个应试教育的可造之材。为了同一个目标，我和我的同学们表面上或者说暂时的放弃了自己喜欢的一切(喜欢学习的变态不算)，毕业班的生活我不说大家也清楚，更别说我只有像炉渣一样的根基，我只能拼了命硬着头皮用从前玩游戏的热情来学习，同时脾气也变得古怪而暴躁。那时还不认识UCG，现在想想就算玩儿不成游戏只是在做题做得快崩溃时拿出本UCG看看，那简直都是神仙一样的生活啊！可是，当我看到丫头那清澈而透明的笑容时，心情就会平静许多。他和我们不一样，身为校队主力的她上本校高中像我打穿一遍《马里奥》一样简单。而我，前途在哪儿？课间的时候，丫头还会和我谈到游戏，她会说：“我养的鸡和种的菜不知怎么样了现在……”我无法形容她说话时从眼睛中流露出的感情，我的心会像臂丛中的血管和神经一样乱，胸口会隐隐的疼。我把更多或几乎全部的时间都用来做习题，从海南到哈尔滨，我们把所有省市的中考题做了个遍。每当我从堆得像小土丘一样的习题中抬起头来眼睛都会情不自禁的向丫头瞄去，而每次我都会看到她认真地在整齐的课桌上做题。我知道，她为了让我心里平衡一点，也在拼命学习。她对我说：“我不想靠篮球，我要靠实力上高中！还有，我想我们在高中，还可以一起玩游戏。”语气干净而平淡，向回流的静脉血。我却把这句话深深地印在了心里。我还会对她讲马里奥，他也会向我谈起她养的鸡啊牛啊什么的，眼睛里流露出淡淡的怀念和忧伤。当然，这种情况只会发生在每次月考结束之后那短暂的“轻松”时刻。这时我会暗暗地下决心：一考完不管上没上我都要有一台自己的GB，当然不只是给自己玩。为了中考体测的三十分，我们每天都会提前半小时到校跑1000米，跑向太阳升起的方向，跑过满是汗水的青春，跑向希望。

“其实压力并不是坏事，很多人常常就是在压力之下才能成长。当然，那也要看你如何看待以及应对压力了。如果能够化压力为力量，那么有时候反而你会期待压力……”

——SOUL(UCG总第126期小编寄语)

如果中考的压力是葡萄糖，丫头和游戏就是我细胞中的线粒体，不断把葡萄糖中蕴含的化学能转化为我前进的动能，我披荆斩棘，杀出一条血路，通向高中的血路，惨烈而壮丽……

又一个秋天，又一个九月，我和丫头并肩走在通往学校的林荫路上，阳光斑斑驳驳通过叶隙映射下来，丫头冲我嚷：“这机子怎么这么暗啊？”“你看你看，我又找到一张光盘！”我们走进校门，坐在校园中那棵老槐树下，丫头抱着GBA玩着瓦力奥，我拿着物理习题看着G mg一头雾水。是，我在丫头的支持下战胜了中考，我们一起升到高中，虽然不是一个班，但我们依然会在放学后一起学习一起游戏一起放声大笑，笑声清澈而明亮……

“现在，将燃烧的灵魂向着未来放飞
去寻求，那被遗忘的真实
无论经历了怎样的悲伤
在跨越重重黑暗之后
都会看见那遥远的朝阳
仿佛要染红这片天地
……”

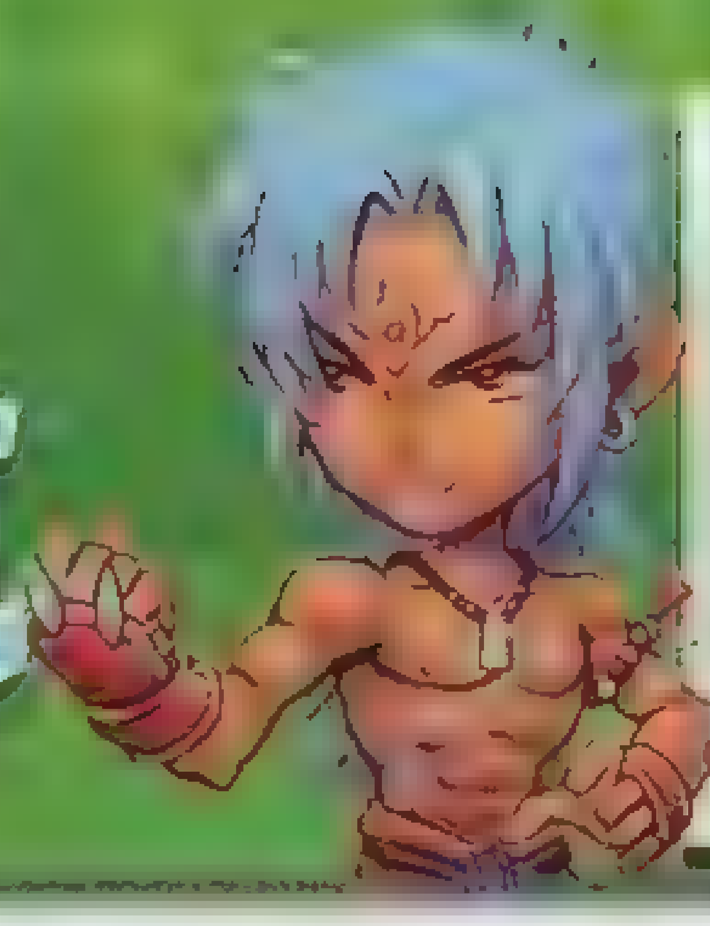


特别声明 经玩家举报及多方证实，UCG第126期自由谈中的《游戏界中看就业》一文抄袭自[illegible] 我们对这种无耻的抄袭行为表示强烈的谴责，并奉劝投稿者不要存在侥幸心理，打消抄袭的念头，不要因小失大，自毁名誉。

主持人：阿修罗

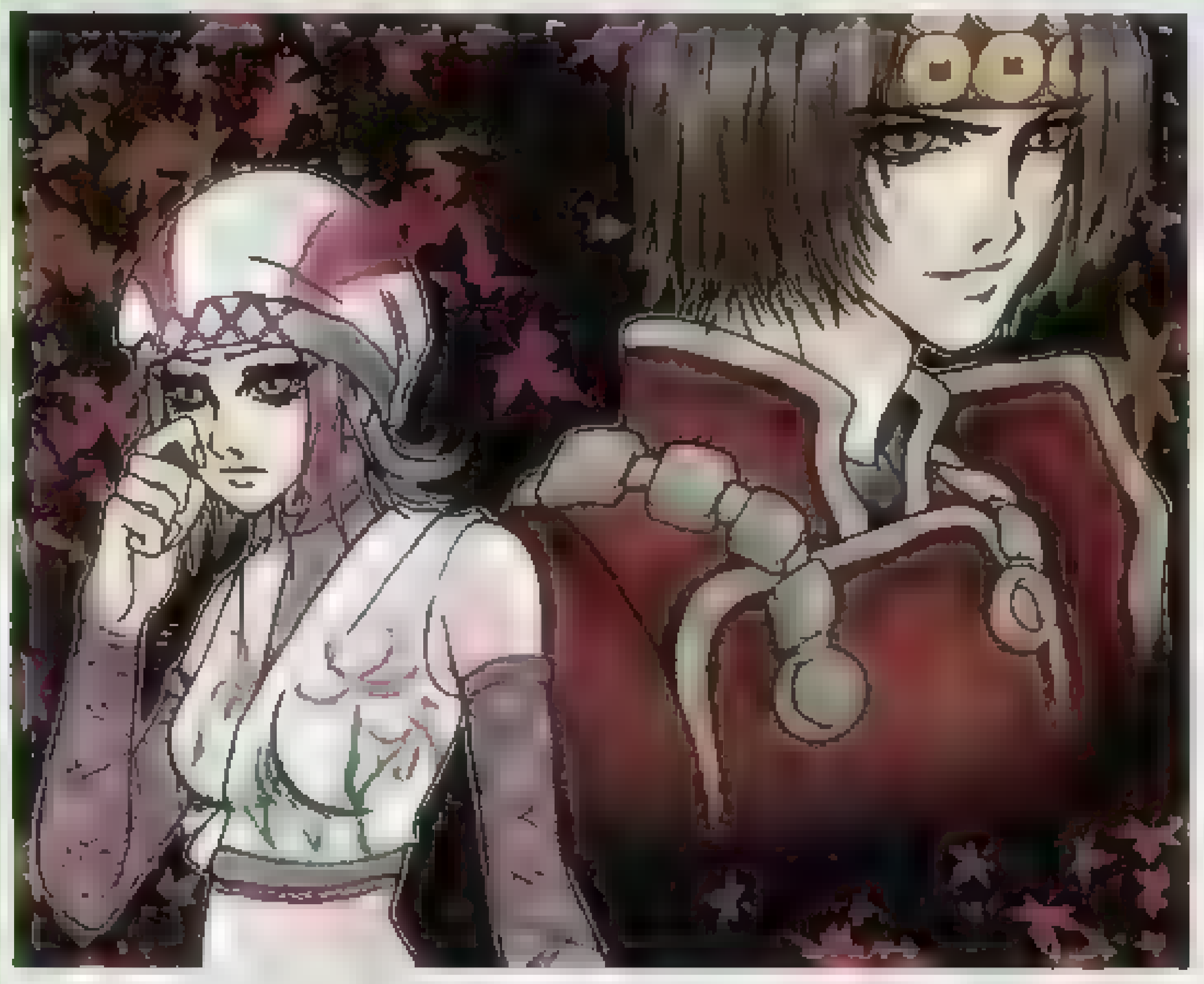
游风艺苑

GALLERY OF GAMESTYLE



阿修罗的地狱传言

上一期一结束就去北京出了趟差，回来之后就忙于制作《ZERO4》的攻略，所以对于投稿的回复有所延误，希望大家能够体谅。这一段时间，封面投稿的数量大幅度提升，很多以前没有见过的新面孔都出现在了邮件列表里，而且好的投稿也层出不穷，真是让我感到欣慰啊！原创封面之路是艰苦的，请大家和我们一起努力吧！



▲这个……少女风的《战国无双》……老实说，女忍者的声音真是让阿修罗抓狂啊……

△ 广州・Raye



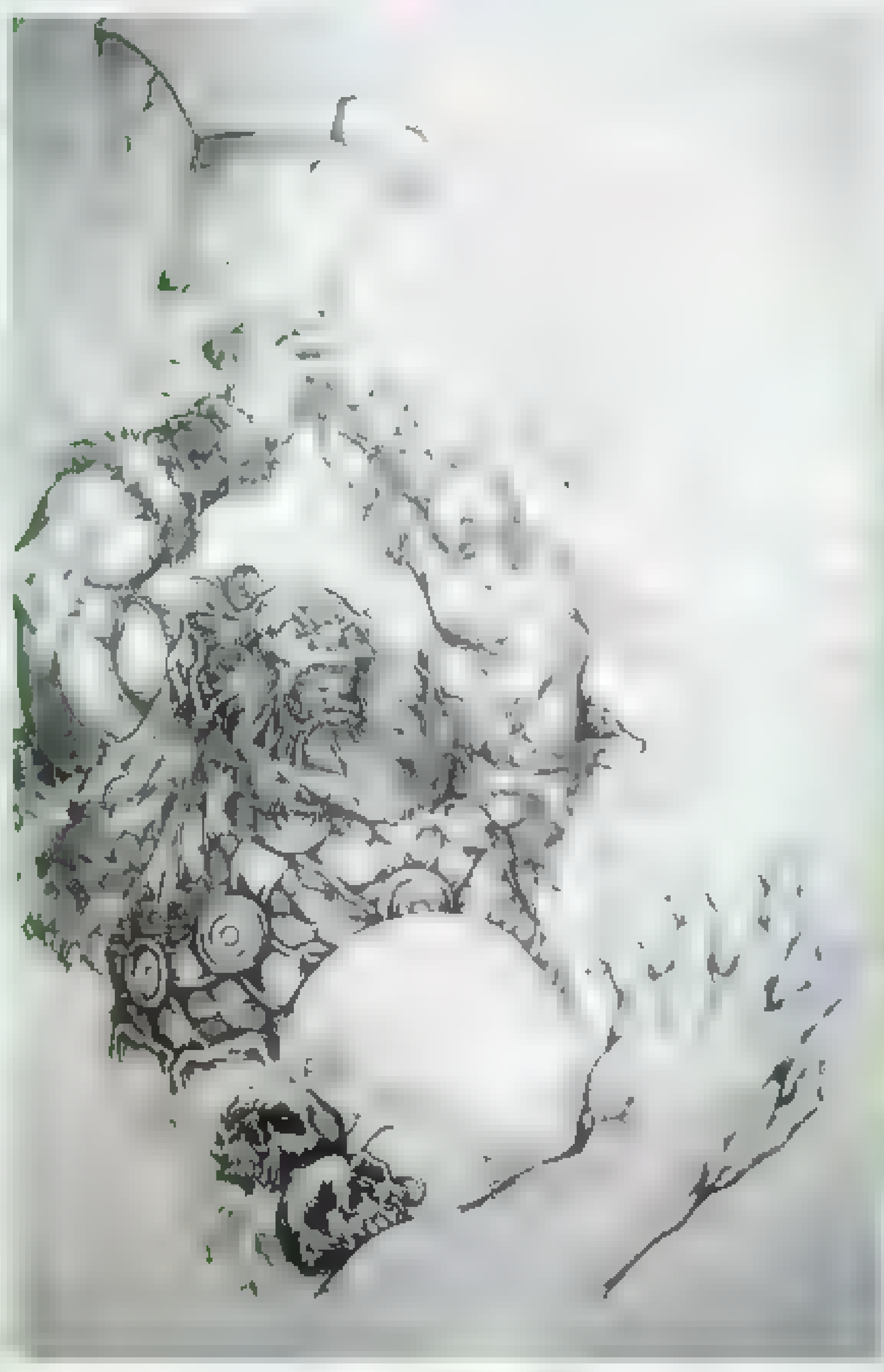
▲这个诡异画风的穿着诡异服装的诡异人物究竟是谁？诡异的阿修罗在诡异地思考中……

△ 不详・PiNK



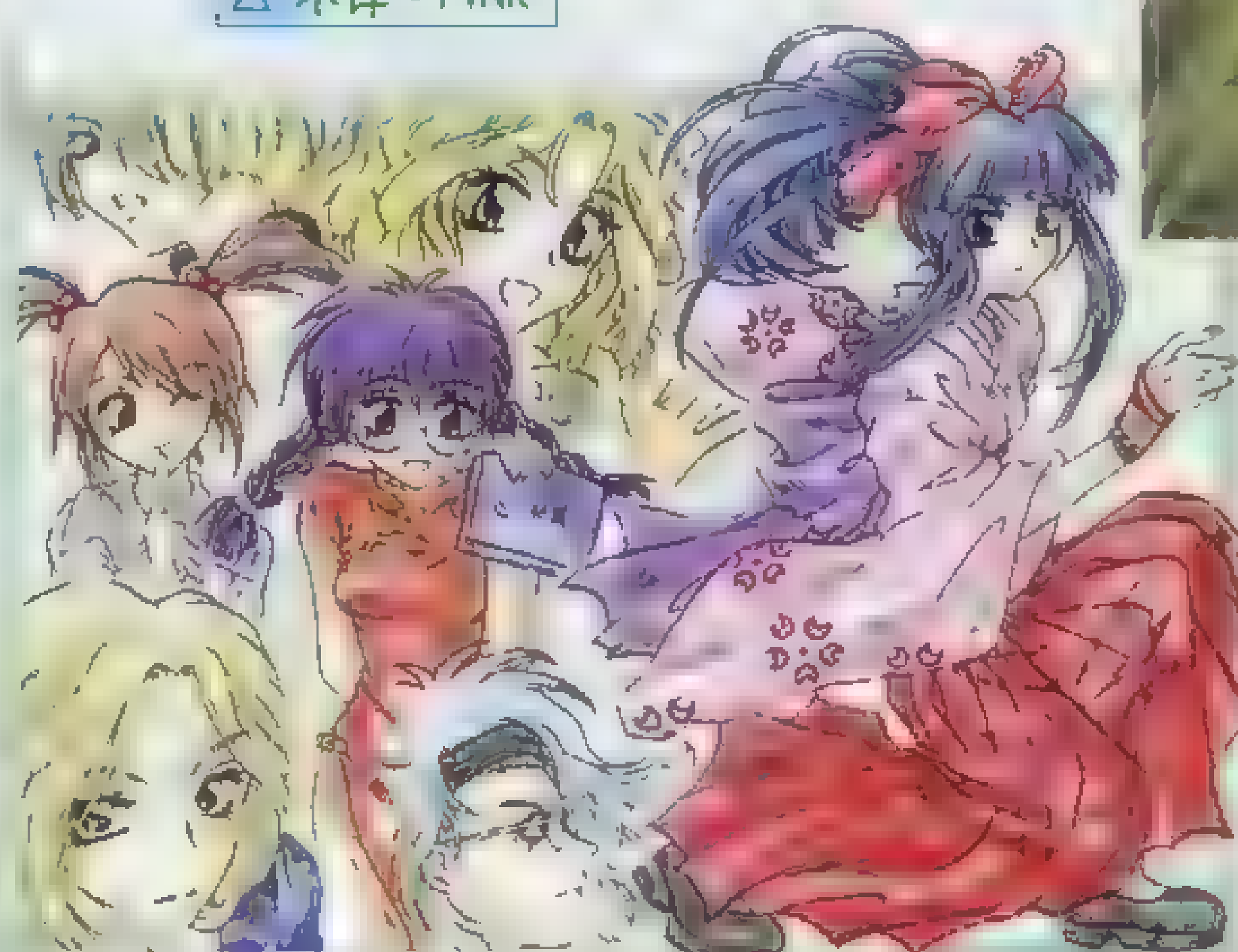
▲为什么拉哈尔大王会和玛罗妮站在一起呢？这样看起来拉哈尔只是一个普通的正太而已啊……

△ 南宁・领飞龙



▲很有暴雪风格的某人……作者的素描基本功很强哦！尝试投些彩色稿吧！

△ 天津・张佩



▲SADAKO 的手绘稿，为了纪念《樱大战Ⅴ》的发售，让我们一起来欢呼吧！

△ 广州・SADAKO



◀啊！又一幅诡异的稿子！哎？为什么我要说“又”？

▷ 上海・张胤杰



▲KAZJYA 一改自己擅长的清冷画风，给我们发来这幅酷酷的克劳德，大家觉得怎么样呢？

△ 南京・KAZJYA

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（要包括邮编和真实姓名，Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。

圣斗士星矢 UCG十二宫篇

绘 星仔 剧本 D·S



互动信箱

互动通道
1 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
2 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
3 手机短信 移动手机发送 DC+意见与建议到 33557770 联通发送到 93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见是对编辑的最直接指示！UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放！也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变！

存在的问题： 近来读者们反映杂志对次世代掌机介绍过少，虽然在目录的“游戏索引”里看似很多，但多为“黄金眼”及“入门秘技”中提到，而内文里的实质内容太少了。

改进措施： 今后杂志将加大报道掌机新作资讯的力度，本期即有“PSP新作短波五连发”及《任天狗》的“特快专递”，希望大家能够满意。

5A封面获得怎样评价？

哈尔滨 刘方青：本期封面图极有气势，鬼神吕布当真天下无双，色调也非常鲜艳明亮，太美了！

来宾 陈晓思：现在的封面人物都是哥哥姐姐呀，一脸的严肃，换些活泼开朗的嘛。

上海 李炜隽：激动人心的封面！当然喜欢霸气十足的原版“纱迦”！

136****2400：我是第一次看你们的杂志，感觉还成。不过封面太过于大众化，显得很平庸。

编：由于本期封面在发稿前临时更换素材，故此在细节上有些瑕疵，而且误把“VCD”印成“DVD”更是最大的失误，给选购杂志的读者们造成了极大困惑，实在是抱歉之至！好在对于封面的艺术效果大多数读者还是持肯定态度的，吕布的威猛与用剪极富视觉冲击力，给人留下了深刻印象。

5A赠品获得何种评价？

柳州 梁良：立卡很好，可惜不是真人大小……助威棒的创意不错，以后坏了还可以用作《WE8》主题头巾或臂套。

昌邑 徐超：作为《WE》迷，助威棒无疑是最棒的。孙尚香的立卡也不错，但值得夸耀的还是手持助威棒走进机厅，被老板和兄弟们簇拥的场面。（再拍马屁我也不给）

广州 杨锴中：孙尚香的立卡虽简单，但还过得去。我要说的就是那个游戏迷助威棒，很容易漏气不说，只送一个就有点不厚道了。

137****5205：失算！自从被GF拿到“助威棒”以后，她打我就有“最强武器”了！

编：大概是曾经送过类似小礼品的缘故，赠品“孙尚香立卡”反响平平，不过“游戏迷助威棒”却以全新的创意及高度的“实用性”成为了令众多读者爱不释手的‘神兵利器’，博了一个满堂彩，足见其受欢迎程度之高。只是少部分助威棒有漏气等质量问题，使其尚不能算是十全十美。

5A特别企划和特稿的回音

济南 魏巍：特企可说是全书一大亮点，语言幽默，图片更是让人笑破肚皮。而特稿就要严肃许多了，让读者在游戏之余了解了历史上的真实人物，给全书增添了不少文学气息。

张家口 康剑：本期的特别企划非常精彩，简直太有意思了，我看完后都不知道笑了多少次啊！不管是语言还是配图，都是那么精彩！

成都 杨琴：特稿虽然文章篇幅较长，但细节划分得当，文笔流畅细腻，故事主线清晰明了，不会给人以烦躁感，值得细细品味一番。

139****7795：特别企划蛮搞笑的，可是买到手时愚人节已经过了。

编：本次的“愚人节特企”获得了读者们的一致好评，符合节日的幽默气氛固然是一个原因，然而在全体小编们的协力下，特企那独到的创意与趣味的插画、素材也同样功不可没。至于悲剧英雄源义经的特稿则受到了喜爱研读历史的玩家们的褒扬，不过并不是所有的读者都喜欢这类传记式的长篇文章。

关于5A攻略与研究的反馈

北京 曲超：《光明力量NEO》介绍得还可以，只是攻略流程太“速”了，看不太懂，希望能“慢”点。

江门 陈广昌：《真·三国无双4》研究很到位，这次补完基本齐了吧。《铁拳5》还是这么多篇幅，寒……，但人家是满分，还是愿意给面子的。

中山 赵嘉永：攻略为什么又全是流程呢？这种流程攻略看起来真的十分没意思，虽然是把游戏给过了，但就是缺了一份感觉！

133****1494：《荒野兵器4》攻略绝赞！纱迦与小邪强强联手果然非同凡响！

编：在本期攻略和研究中，《荒野兵器4》、《武藏传2》和《铁拳5》好评最多，而《光明力量NEO》由于流程过于简略而遭到了一些批评，《影之心2 导演剪辑版》的评价也只是差强人意。此外，读者们指出近期攻略及研究的错字率又开始提升，这是一个危险的信号，UCG对此已开始密切重视。现在，每期杂志初步完成后，所有的文稿还要受到主编抽查，一旦发现错误则会从速从重从严处理，马虎的小编可要留神了。

读者们对“游戏情报站”的点评

泸州 黄宇：“游戏情报站”只要能做到“快、精、准”三点就可以了。

济南 魏巍：“新闻短波”中的各情报可多分几个等级，另外最好将一些不确定的消息和传闻单独分成一个版块，并注有可信度的等级评价。

北京 王彦勃：“SOUL同志”的“新闻联播”一向让人放心，这次新加入的“关注数字”也很不错，希望能保持下去。

编：对于所有发来的建议，SOUL同学已全部收集整理完毕并认真总结，以期奉还给大家一个更加精彩的“游戏情报站”，譬如近几期的‘关注数字’便是应大家建议而加入的新栏目，希望读者们喜欢。

5A“Gamehalo”意见汇总

上海 李炜隽：“电影前线”好是挺好，但总觉得跟游戏不是很搭边。

上海 黄骏：《WE8LE》标题边明显写着“游戏光环收录”，但里面只有小罗一个“牛尾巴”，小编应该把书中的几个新要素都一并收录进去。

桂林 伍尔佳：片头小品特别赞赏！恶搞+有趣。

139****6961：希望光盘能多一些“斗剧”比赛。

编：本期光盘片头放置了玩家自摄的幽默小品，逗得所有观众捧腹大笑，这可说是一次成功的尝试，希望今后大家能够踊跃投来视频影像，将“游戏光环”点缀得更加精彩。此外，《真·三国无双4》的“大热秘技”及《铁拳5》的角色之战也受到了众多FANS们的喜爱，不过新栏目“电影前线”较有争议性，褒贬不一。

本期为读者准备的礼物

小神游SP



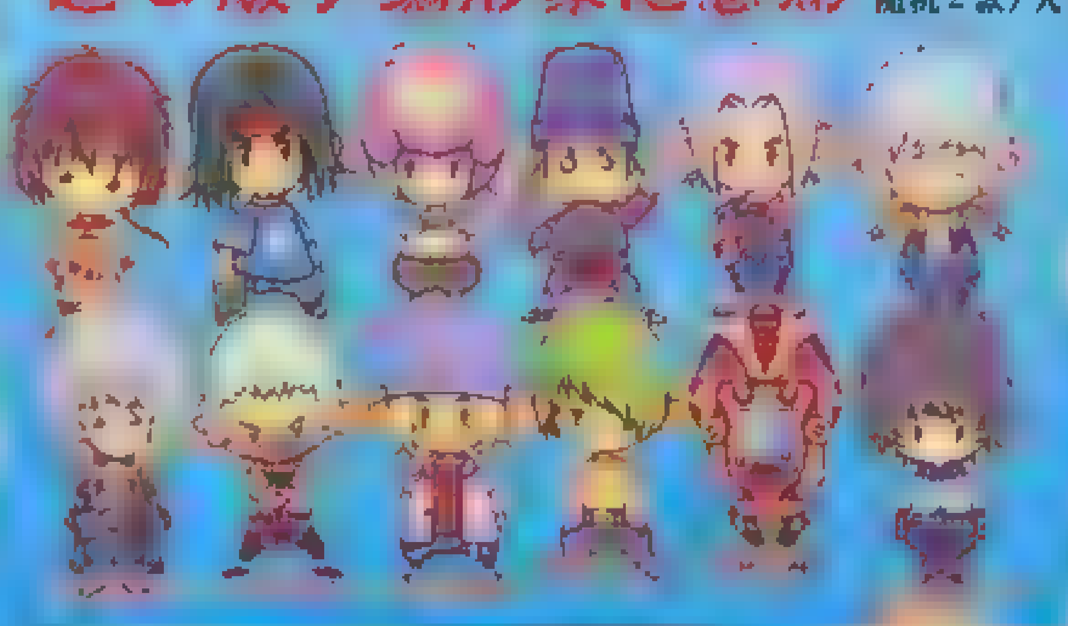
1名

金属封面笔记本

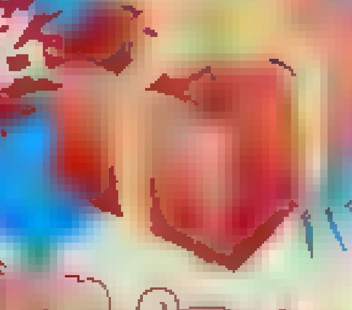


5名

超Q版小编形象随意贴 随机2张/人



本期特别放送 100名



本期问卷

1. 本期封面您感觉如何？
2. 您喜欢本期赠送的超大海报和明信片吗？
3. 您觉得本期特稿怎样？
4. 您对本期攻略与研究有何评价？
5. 请您对本期的Gamehalo提出意见。
6. “游戏动漫园”以及“Gamehalo动漫园”现在的这种形式您是否满意？希望您对这两个栏目提出意见及改进建议。

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

5A互动信箱送礼名单

获得SP的读者 山东省郓城县 宋钊

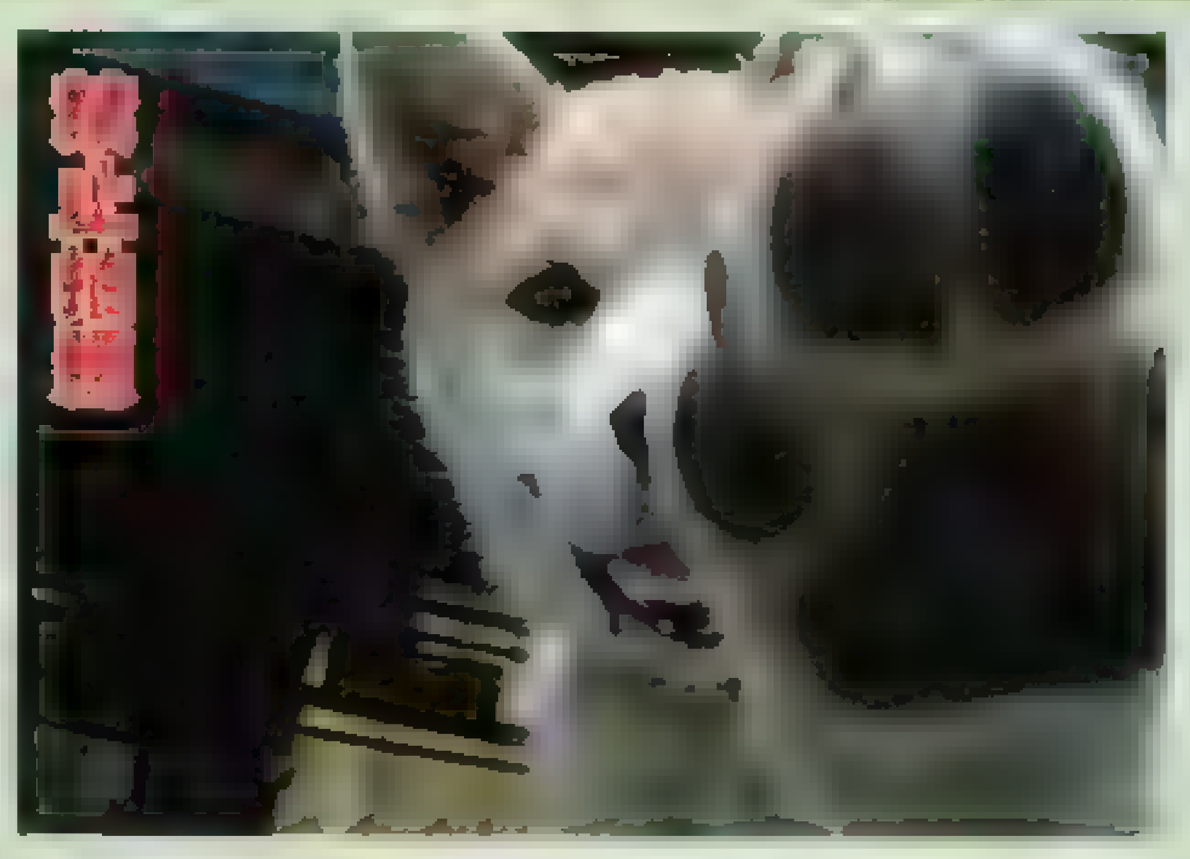
读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆4月23日，纱迦、D·S、多边形、胜负师、SOUL、猫太、卡伦、邪魔天使在levelup.cn和读者们进行了在线交流活动。读者们的热情令参加活动的8位小编都有些吃不消，网络也因为大量读者涌入而变得异常缓慢。最后小编们发的4个交流专用贴点击量达到了66092次，回复达到了4035条。在此感谢大家的捧场，以后我们还会多多举办这种活动的。



☆4月的游戏关键词是“狗”！《狂城丽影》是女人和狗，《脱狱潜龙Ⅱ》是男人和狗，《任天狗》全是狗。以往的游戏中虽然也有狗，但狗在游戏中的戏份都没有这三款游戏高。特别是《任天狗》，绝对适合广大爱狗人士。向大家推荐！

☆看了看发售表，发现今年六七月份的游戏可以用“又多又好”来形容。记得往年的暑假总是没什么游戏玩，很多人戏称暑假是用来补之前落下的游戏的。但从去年开始，暑假的游戏就越来越多，越来越好，看来厂商也不愿意把宝都押在大作如云的春秋两季。

☆下期《游戏机实用技术》将会有重大消息发表，敬请关注！

在线交流活动继续中！

5月14日（周六）晚上7点～11点，本站特邀阿迪、黍坦、沙罗、星夜四位小编来levelup.cn作客，与广大玩友进行在线交流活动。欢迎大家届时赏光！

——levelup.cn站长Hikaru

本期编辑部流行游戏

现在编辑部中午来一盘《铁拳5》已经成了惯例，且看《铁拳5》究竟能够红多久吧！《任天狗》凭借众人的爱狗之心不负众望地登上了亚军宝座。但真正持续玩下去的，只有猫太一人。对于众小编来说，玩这种谋杀时间的游戏简直就是一种奢侈行为啊！而《火焰之纹章 苍炎之轨迹》尽管只有NGC版，不过在三名FANS的强力支持之下，依然上榜了。而传统的WE4人众中，由于阿迪要做《翡翠帝国》的攻略，所以退出了WE战团，算是本期一个小小的变化吧！

铁拳5	5人	纱迦、沙罗、GOUKI、胜负师、SOUL
任天狗	4人	多边形、猫太、GOUKI、星夜
火焰之纹章 苍炎之轨迹	3人	邪魔天使、沙罗、阿修罗
WE8LE	3人	GOUKI、沙罗、卡伦

紫枫新形象登场！



紫枫回来之后，采用的是2001年颁布的《游戏机实用技术》第2版小编形象，与众小编所采用的2005年第6版小编形象格格不入。很多读者均对此表示了极大不满且声称保留进一步行动的权利。在大懒的连夜赶工之下，紫枫的新形象终于登场了，大家要是还看不顺眼的话就尽情发泄到紫枫身上吧。（补充：冤有头，债有主，找碴者请注明找紫枫，以免误伤其他小编。）

读编共享区

关于助威棒漏气的解决办法

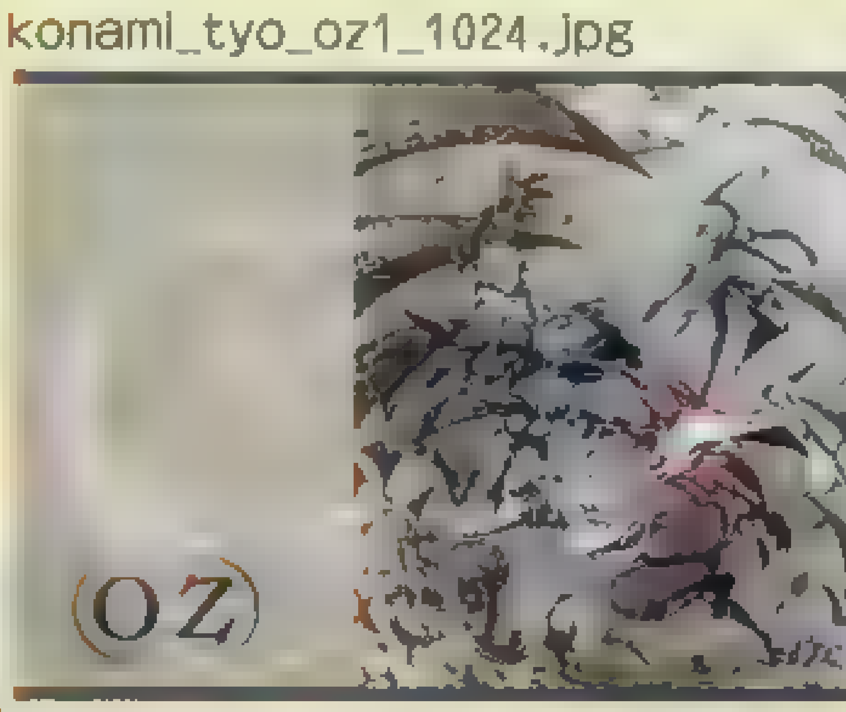
［levelup.cn zxtryo］UCG送的助威棒充完气后再放气就会漏气。不过你看到它的充气孔了吗，这里有两片塑料薄膜，把它们卷起来然后用透明胶粘上就OK了。是不是很简单呢？同样道理，如果侧面破了的话，也只需用透明胶粘好就行了。

本期的壁纸推荐

根据童话《绿野仙踪》改编的PS2游戏《OZ 魔野仙踪》定于6月30日发售。《OZ 魔野仙踪》的风格非常独特，人设更是相当出色。现在只要登陆官方网站，便可以下到两张精美壁纸，大家看看是不是很漂亮呢？

http://www.konami.jp/gs/game/oz/wall_paper/konami_tyo_oz_1024.jpg

http://www.konami.jp/gs/game/oz/wall_paper/konami_tyo_oz1_1024.jpg





邮购

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第95期、总第99期、总第101～102期、总第105～109期、总第116～117期、总第125～127期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

www.plumbook

youken：今天看完了UCG5月B，感觉不错，小编们能在半个月内就把杂志做好，真是太好了。在看杂志时也发现了一些有趣的东西。托圣斗士的福，我终于知道了众小编是什么星座啦！不过本期有个错误，就是“特快专递”中《毁灭战士3》最后的甜点，竟然写反了。把杂志倒过来看真不舒服。

其实这并非错误，只是多边形同学玩的一个小花招，在“火热秘技”栏目中已有说明。多边形同学的本意是想玩点花样……

格兰霍特团长：我是一位自由的投稿人吧，也是一位游戏玩家。最近写了一篇关于《荒野兵器4》的合成心得，正准备投稿时，却发现你们已经做在杂志上了，只好做罢了。（残念）我想问一下，以后投稿的话，如果是最新的游戏，那么到底要什么稿件才能被采用呢？真不希望努力了半天，结果却用不上。记得是2001年的11月份，我给“经典回顾”投了一份《龙骑士传说》的研究和攻略，当时写了厚厚的一笔记本东西，但结果……希望自己以后也能当小编！

要想避免作无用功，最好的方法就是在投稿前给我们发Email询问，这样就可以避免这种情况发生。投老游戏攻略的话更是要注意。

熊@游戏：众小编终日打机，很难有机会出去运动运动，这样会出问题。长期休息后突然运动，再加上不规范的动作，或没有充分热身的话，很有可能伤筋动骨的。希望小编们在做户外运动时一定要小心，别伤着自己，尤其是GOUKI和阿迪，一定要注意。再就是安全防范，小编们在工作时应该不会有什么危险，（什么？触电了？活该！ -_-b）所以出行安全就显得很重要了。小编们在上班时购物时都要注意安全，千万要保护自己，不要没事儿往车上撞，就算撞也要让车撞你，到时候索赔好有理！（汗）最后，也是最重要的一点——心情。心理学家说，人心情好的时候，大脑处于亢奋状态，思维敏捷，反应也迅速，记忆力也增强。而心情很差，或受很大打击以后，大脑会出现间歇的思维停滞，简单地说就是分神，无法集中精神。如果这时不能冷静下来的话，最容易出事情。所以小编们平时一定要培养一个好心情。

感谢这位读者提供的健康小知识。编辑部内阿迪有一定的运动知识，常买些相关的书来看。有他在的话，应该不会出什么事的。最近编辑部内也就猫太的“爪子”有些问题，虽然已经治好了，不过医生说百分之一百会复发……

成都 139XXXX1552：前几天学校紧急搜查学生课桌，我闪避不及不幸中招，抽屉里将近10本《游戏机实用技术》等杂志被全数收缴。这算变相抢劫吧？默哀中……

……我说下期要不送个包书皮吧？共有数学、语文、英语三个版本，随机赠送，用此皮包书，可保无忧矣！

广州 139XXXX3599：我是一个无双迷，我当年看UCG时还有“一骑当千”这个栏目。现在怎么没了？

“一骑当千”栏目属于热门游戏专栏，本来就是临时性质的。热门游戏专栏会根据当前流行的游戏而进行调整，所以一般不会存在太长时间。下次“一骑当千”栏目复出的时候，应该是无双新作公布的时候吧。

深圳林likely：《圣斗士星矢》笔筒勾起了我年轻时的美好心情，我情不自禁地再一次喊出：“啊！燃烧吧！我的小宇宙！”，全车人都朝我看。（当时我正在坐车回家的路上>_<）

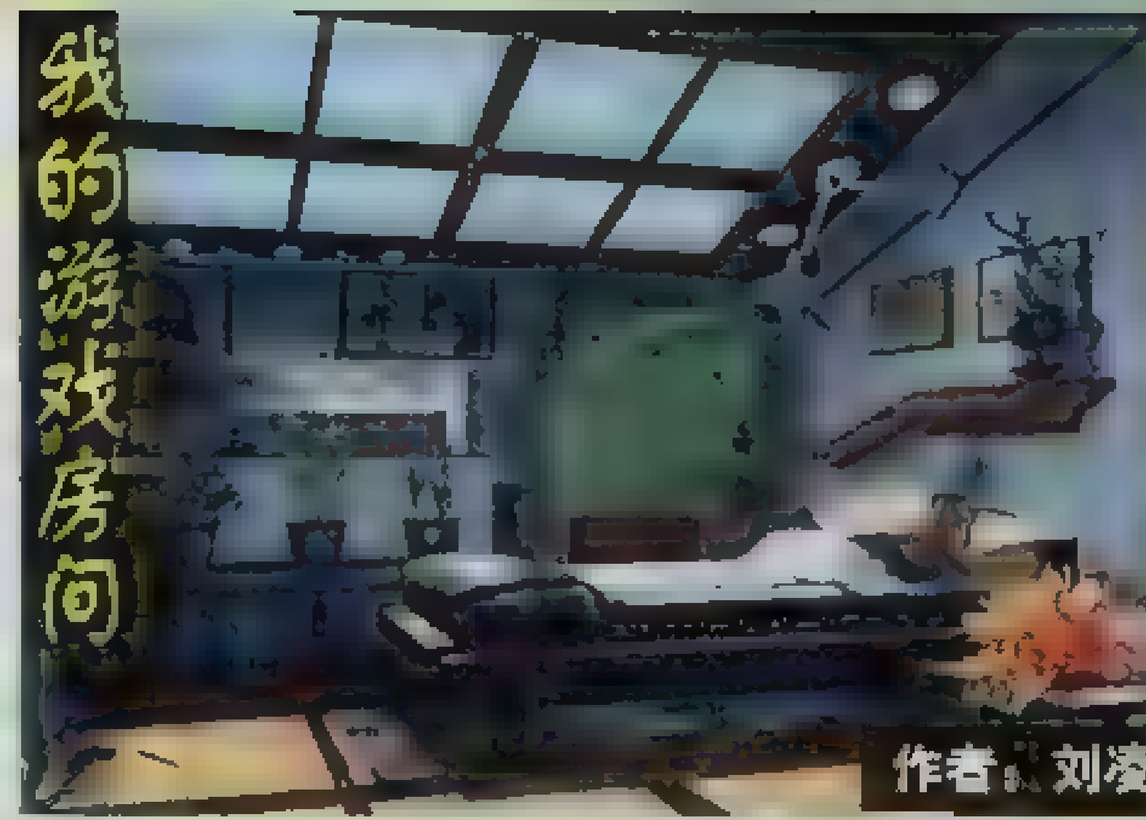
我们都曾有过一颗年轻的心啊！

东莞 136XXXX7880：今天刚发生一件奇迹般的事：我是一个中学生，上课时玩NDS，被物理老师（男）捉到了，他叫我下课去他办公室。哪知道在办公室里他拿着我的NDS说：“同学啊，这台东西我盼了很久。不过我也是游戏人，明白你的感受，拿回去吧，上课不要玩了！”我当场想把老师当神拜！

自“读编往来”栏目诞生以来，就一直收到掌机被老师没收的“投诉”。和他们比起来，这位读者无疑是幸运的。再次友情提醒大家，不要上课时玩游戏！

levelup.cn 泰纯：本人是UCG“百期”的大FAN呀，而且也是个日均15小时以上的大网虫，但是在23号下午要坐上去北京的飞机。唉！买UCG五年多了，第一次有机会和小编们这样近距离交流，没想到这个千载难逢的机会我也要错过了，除了遗憾还是遗憾呀！期待下次和小编的交流……

说是千载难逢也太夸张了。这次在线交流活动已经圆满结束了，不过由于参加的人



太多，所以导致网速太慢，很多朋友只能留一句言就离开了。以后我们还会举办类似活动的，届时还请大家多多捧场。

无锡 徐栋：说到126期的赠品，个人认为孙尚香的婚礼服还不如游戏中的服装，体现不出她的英姿以及——身材！何况结婚时还手拿武器会吓跑新郎的。助威棒却深得我三岁女儿的喜爱，见活物就敲，小狗小猫小人大人都不放过……

犹记得《三国演义》中孙尚香最风光的章节莫过于与刘备成婚的时候了，那新房布置得简直有如刑房一般，把刘皇叔吓得魂飞魄散。故此，依孙小姐的“尚武”性格，手中出现个把武器也是很合理的。不过恕我直言，从“助威棒事件”不难看出，您的女儿显然颇有太史慈的风范……

石家庄 李明：上次你们寄给我的明信片我已经收到，我很想知道那字是你们当中谁写的，要知道那字确实很难看

这可有难度了，嫌疑犯的搜索范围大概要扩散到全体小编。由于编辑工作全部是用电脑打字的，因此众小编自打进编辑部的那天起便将钢笔抛到九霄云外，手指每天只在键盘、鼠标及手柄三者之间来回切换，故此书法可谓一落千丈，还望大家不要见笑。

中山 赵嘉永：你们这帮家伙，买一本UCG才送一根助威棒，你们叫我拿个碗or拿根木棒和你们的助威棒敲啊！还是想让我们往大腿或手上敲呢？失策啊你们……

关于这个助威棒，我们曾经在levelup.cn论坛上发起过投票调查“您敲击的第一个物体是什么？”结果大部分网友的回答都是：“朋友或同学的头”。如果您依然苦于无物可敲，不妨参考一下。（笑）

当

读编·投稿·孟阳

当光头读不出盘的时候
当图像不再有
当游戏进度重新开始
当一切记忆化为虚有
我是不能放弃，是不能放弃
全机种制霸是我今生最大的梦想
让我们游戏作伴，玩得潇潇洒洒
拿起手柄共享游戏繁华
打击奸商玩出心中喜悦
轰轰烈烈，把握游戏年华

图片截自N64版《纸片马里奥》



GOUKI的《圣斗士星矢》黄金眼无责任评分

对于FANS来说，起评分：10分。
片头动画实在是太感动了，加一分：11分
声优采用最强阵容，再加一分：12分
只有12宫，减2分：10分
超倒胃口的对战，减2分：8分
极恶的BONUS小兵战，减4分：4分
被打败后可以响应召唤再起，太感动了，加一分：5分。
可以选择正义的一方，抵抗5小强的进攻，有趣，加一分，6分。
五小强的名必杀技还是不够华丽呀，减1分：5分。
ENDING没有像片头那样复刻，太失败了，减1分：4分。
再重复一次，这可是圣斗士！加2分：6分。

注：以上是坏榜样，好孩子们写黄金眼时不要模仿。

www.pumbook.cn

一句话点评

To 《翡翠帝国》：抛开人设不谈，游戏处处体现着制作者精益求精的严谨态度，把西方人心中古老神秘的中国演绎到极致！

贵阳 138XXXX0352

To 《战神》：感觉游戏名称不贴切，改成《神屠》更显霸气，毕竟主角是拿神器去屠魔的，况且主角的形象也太不像善类了。

深圳 135XXXX5730

To 《战神》：绝崖不门路，莫把阴阳催鼓。想我来时风萧萧，挥刀斩平征途。休提猛禽巨怪，管他龙蛇枯骨，斗志如鸿谁人能阻。沧海叶舟，美人销魂，金樽玉液，乱歌狂舞，蹬踏昆仑，如履黄土。感男儿傲骨，神明倾囊相助。电闪雷鸣，放眼亘古，唯我英雄谁属。奈何英雄为难时，犹酸楚，也孤独，崖边问向海浪，我魂我魄归何处？

——浣枫

《狂城丽影》译名拾趣

作者：梵天



《怪兽、女人和狗》、《神犬》、《美女与野狗》、《神勇狗狗英勇护主 倒霉萝莉连遭暗算》、《loli野狗历险记》、《古堡迷踪之人兽版》、《一只狗和一个女人的故事》、《谁家的狗？》、《看我狗显神威》、《牵狗的女人》、《女人的狗》、《七夜怪谈之人狗情未了》、《异狗传说》、《半熟英雄对3D之古堡激斗篇》、《恶魔城·人狼狂想曲》、《女人和狗的鬼屋冒险》、《人形草纸之犬鬼篇》、《犬夜叉》、《人狼传》、《古堡catch猎区》、《恐怖宠物店》、《夜行宠物专门店》、《姐姐，叫我狗吧！》、《犬神之城》、《阴阳师·百鬼夜行篇》、《幽灵山庄·犬神祭》、《恶灵古堡·影牢篇》、《关门、落闸、放狗！》、《鬼泣·神犬襲来》……

以上为梵天小姐给《狂城丽影》的翻译。其实个人感觉本作最最合适的译名还是——《古城、女人和狗》。什么，你不知道什么意思？那你总知道著名国产电视剧《篱笆、女人和狗》、《辘轳、女人和井》、《古船、女人和网》吧？

读编语录

有困难要上，没有困难创造困难也要上！

某编熬夜加班时的经典口误。

小心我用《游戏机实用技术》砸死你！

老读者余超经常以厚厚一摞的UCG来“威胁”朋友们。

摸它的时候，第一次觉得很可爱，之后的感觉就和关了电源用笔划屏幕没两样。

玩过《任天狗》后，以CROWN小姐为代表的众多家养宠物的MM不禁在论坛上大发感慨：“顿时觉得我家的狗狗简直是神狗”。

拒绝家庭暴力！

——许多男玩家纷纷来信抱怨126期赠送的充气助威棒已经成了女友“虐待”自己的武器。

本期封面人物真是女人之梦幻，男人之典范，用图实在是可圈可点。缺点是文字分布不够平衡，左侧过于单调，右侧过于冗繁。

——评5月B封面的读者何其多，但牡丹江市刘延飞读者的评语无疑是最具性格的。

每当夜幕降临的时候，抬头仰望星空，不禁联想：好多坏点……

——这位手机号为136XXXX7755的读者被PSP折磨得够呛，故有此惊人之语。

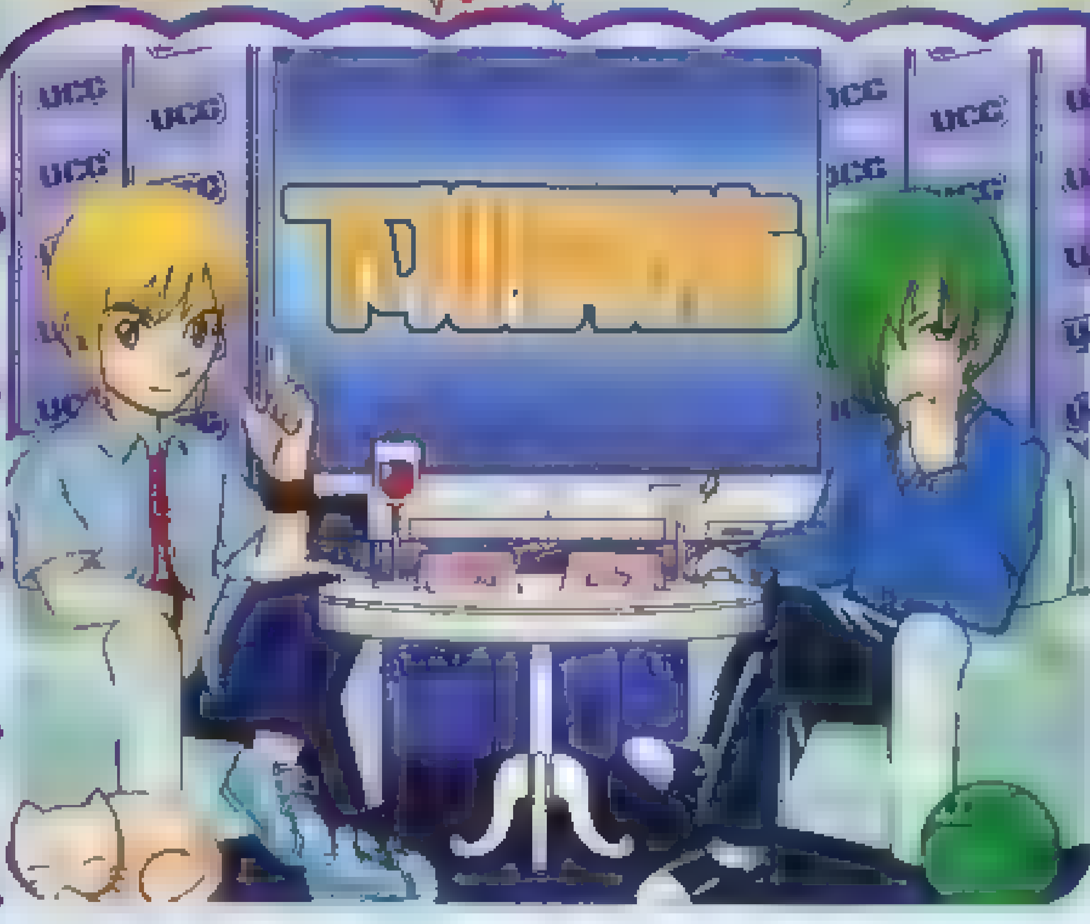
我一哥们儿在他爸面前歌颂《GT4》如何爽，骗到PS2后狂喜，结果他爸已中毒，他只能干瞪眼。

——这位武汉读者可真够倒霉的。

母亲大人看见我刚贴上墙的静御前海报后 嘴角露出一丝微笑，对我说：“你要能找个这样的当我的儿媳妇还差不多。”

看过这位手机号为136XXXX0973的读者发来的短信后，编辑部里最后一丝反对静御前的呼声也消失了……

纱迦 & D·S 的6月B下期预告



D·S 这不是《游戏机实用技术》杂志“读编往来”、“火热秘技”栏目的负责人纱迦么?幸会幸会。

纱迦 原来是《游戏机实用技术》杂志前“游戏动漫园”栏目主持D·S啊，你好你好！

D·S (汗)今天天气不错啊！

纱迦 天气不错也得做下期预告啊！

D·S 说到下期预告，下期都有些啥游戏啊！

纱迦 (丢给D·S一本杂志)看看发售表吧！

D·S 好像什么都没有啊！

纱迦 是啊，游戏厂商知道下期就是广大学生读者考试的关键时刻，所以故意安排了一段真空期，真是应该谢谢他们啊！

D·S (再汗)

纱迦 不过话说回来，下期还是有几个不错的二线游戏。

D·S 比如?

纱迦 Idea Factory的十周年纪念作品《鬼魂力量 编年史》，类型是S·RPG。

D·S GBA上那个《模拟大楼SP》听说也不错。这是FC时代就有的名作啊，在日本获得了很高的评价。

纱迦 另外这期因为篇幅关系没做的游戏也可以做一下喽，比如《死到右边去2》。

D·S (愣了一愣才想到，死到右边去2=DEAD TO RIGHTS2=**脱狱潜龙2**)

纱迦 游戏可以不玩，但下期杂志不可不看，因为某样东西要公开了！

D·S **Xbox2**！

纱迦 没错。5月12日晚上，美国MTV电视台就将播出Xbox2的**影像**！

D·S 听说第二天阪口博信还会公布两款对应Xbox2的**完全新作**！

纱迦 这家伙最近在各大媒体跳上跳下，为Xbox2摇旗呐喊，估计收了大门不少黑钱。

D·S (点头)就是就是。SOUL他们已经做好了准备，届时一定为大家献上独家内幕情报！

纱迦 新作方面也是大作云集《格兰蒂亚3》、《樱大战V》、《影之心》新作、《战国BASARA》、《第3次机战α》等等都应该会有续报。

D·S 好像全和我没关系，哈哈。

纱迦 (鄙视的眼神)

D·S 拜托别这么看我先。下期我要拿出我的惊天策划！その名为——**天下无贼**！

纱迦 这，这不是冯老师的电影么，怎么成你的策划了?

D·S 目前只能透露一点，这也是游戏综艺秀的一章，其他就无可奉告了。

纱迦 吊胃口大魔王……

D·S 前几期的《论游戏中的公主们》、《义经英雄纪》两篇**特稿**给人印象很深啊，要不考虑再来一篇?

纱迦 放心好了，已经准备好了，大家就等着瞧吧。

D·S 说起来下期我们的**20万抽奖活动**应该公开细则了。

纱迦 对啊对啊，所以说，千万不能错过哦！

D·S 我目前就只有一台PS2，不知能不能也参加抽奖呢?

纱迦 你放心好了，我已经打电话给相关负责人了，坚决不能让一个叫D·S的人中奖。

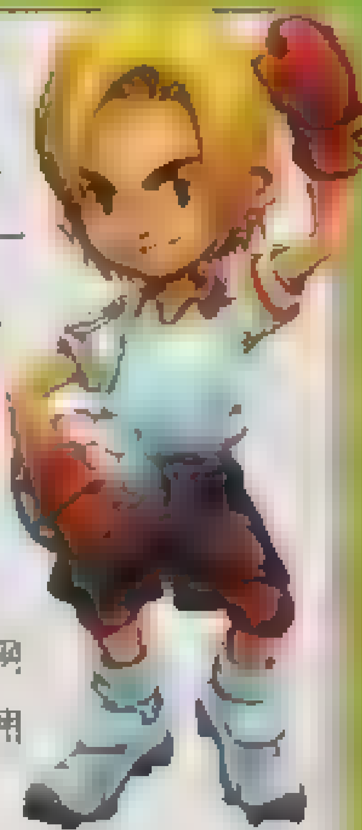
D·S ……(谁会用笔名参加抽奖啊，嘿嘿！)



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

阿迪



1、不知不觉中一年过去了。原来自己来到编辑部已经一年了。在这里我不但学到了许多游戏方面的知识，还慢慢了解到一些人生的道理。我只是想单纯地玩游戏，并将之作为一种健康的娱乐方式宣传给更多的人。感谢这个集体给了我一个如此宝贵的机会。

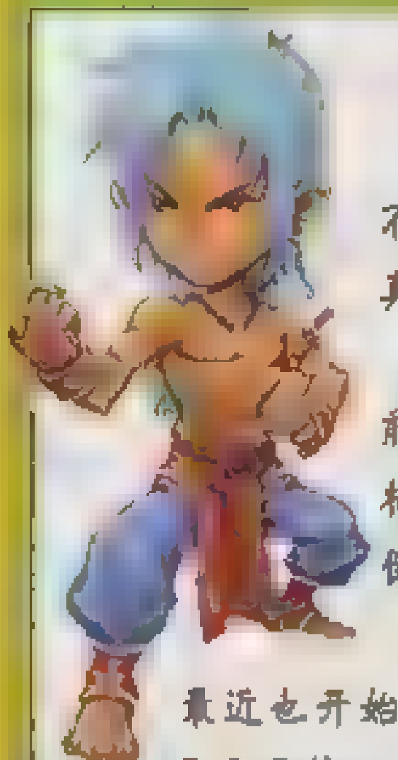
2、levelup.cn真是个有趣的站点，特别是里面女王团的各位用户尤其活跃。我喜欢这种单纯快乐的气氛，它让我想起1999到2002年间的实况足球网络同盟。感谢这个站点，感谢这个站点的所有用户，可以说没有它就没有现在的我。



▲皇马需要血性！

★这次的寄语怎么搞得像获奖致辞一样……汗，请大家原谅。说起来，我有将近两个星期没有看过一场球赛了，这在以前是难以想象的事情。我都快要闷疯了，接下来的冠军联赛一定要看！一定要看！一定要看！

阿修罗

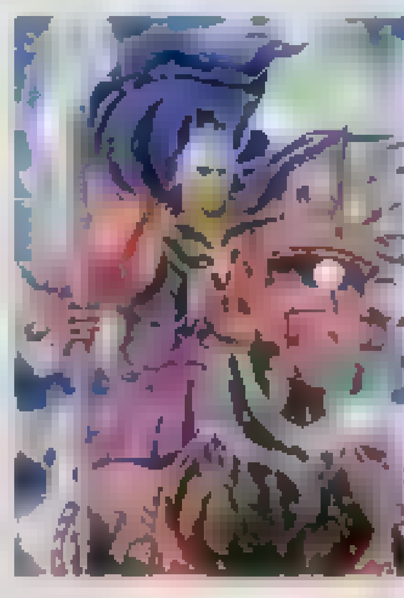


前几天去北京出差，结果弄丢了返程的卧铺车票，临时补票又赶不上趟……最后在餐车里面坐到了天亮才补上票，真是辛苦啊！当时心想要是有台高达就好了……

每天趁着下班的时候复习《假面骑士》，把之前的《BLADE》和《555》都搞定了，下面的目标是《龙骑》和《AGITO》……哎？为什么我要倒过来看……

虽然喜欢一口气看完整部片子的感觉，不过最近也开始追看一些连载中的新作了。说起来4月的新动画里居然一下出了两部超级机器人动画，爽哦！

《SRW ALPHA3》的宣传工作开始要进入高潮阶段了，现在最让人期待的应该就是原创机体的公布了！


▲听说《ALPHA3》里面没有那个红色的家伙……（GIRORO？）

沙罗



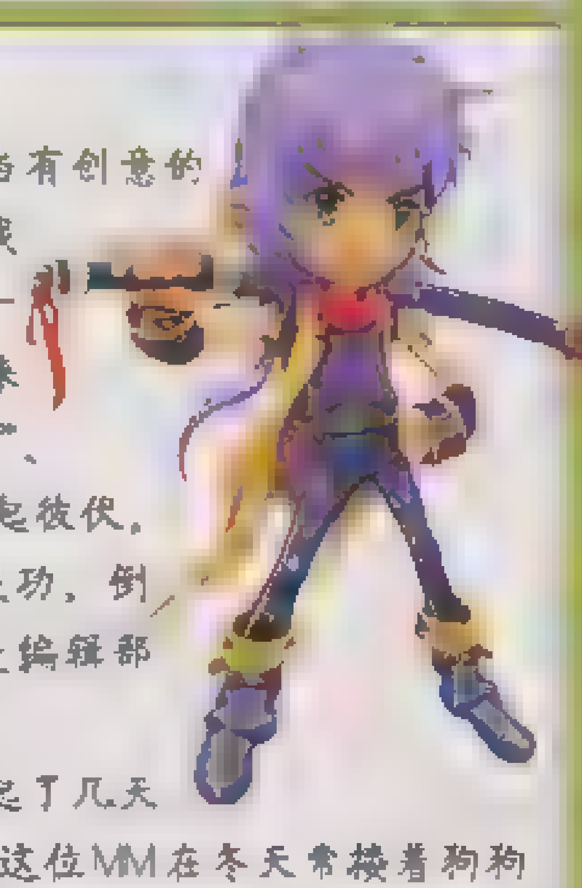
■《苍炎之轨迹》终于如期推出。平心而论，这款在故事中留下了太多的疑问、明显有出续作骗钱嫌疑的作品虽然只能相当于GBA系列前两作的扩大加强版，但在风格表现上却制作得非常出色，尤其是每关的地图音乐，颇具中世纪欧洲的风格。

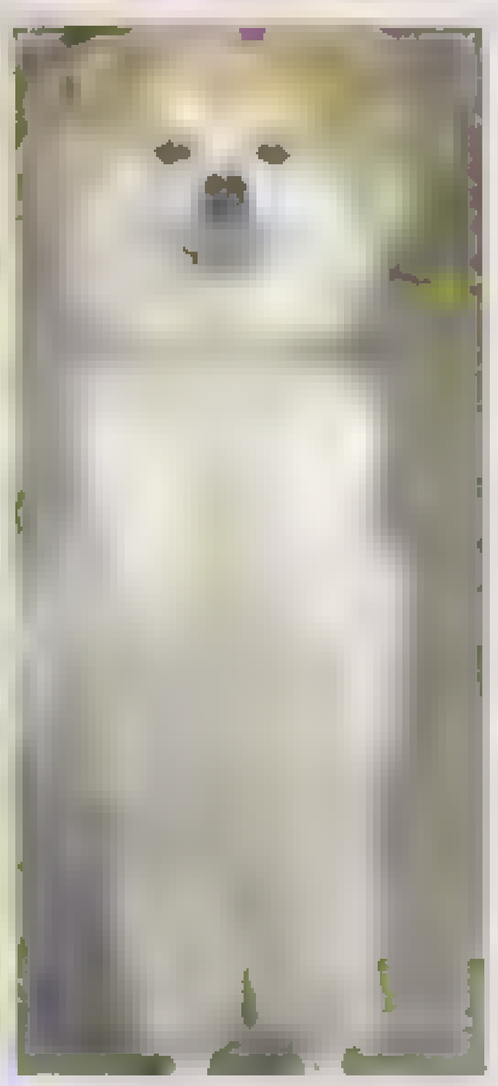

▲期待超级自由高达和骑士正义高达在《SEED宿命》中的表现！

■今年六七月一反往年，大作如云。目前自己最期待的肯定是《第三次机战α》，但同时也希望《梦幻骑士5》等作品早日推出……

■一位署名"麟"的读者给我寄来了一份特别的报纸，不过不知何种原因，我没有找到相关的通信地址，因此只能借寄语一角再度向你表示感谢了。

星夜



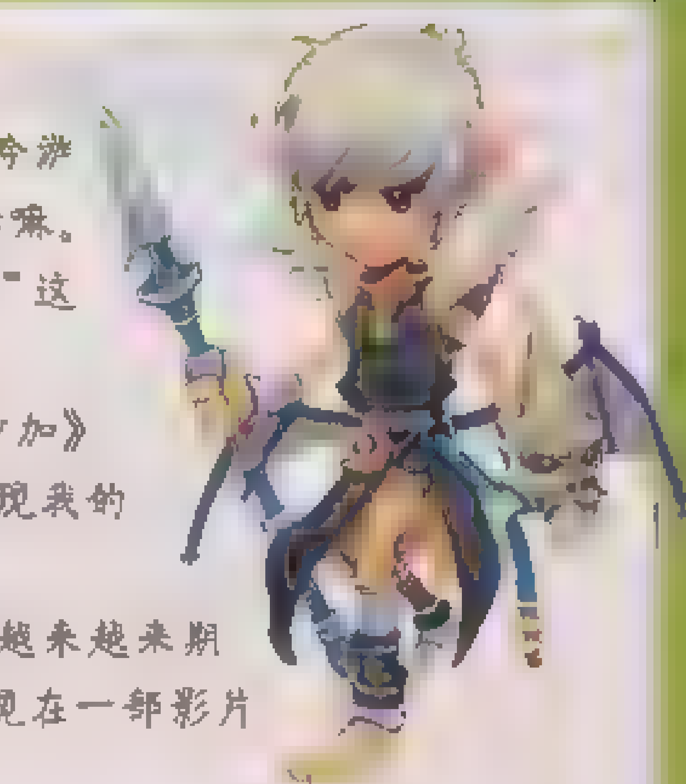

▲这只毛茸茸的小家伙叫小白。

★《任天狗》确实是一款相当有创意的游戏，尤其是语音指令功能。游戏刚刚到编辑部的时候，立刻有一干人等围上前去，用各小编名来"调教"狗狗，一时之间，"猫太"、"Gouki"、"星夜"……呼喊声此起彼伏。不过大家的调教好像都不怎么成功，倒是多边形的狗叫声奏了效，于是编辑部就这样弥漫在狗叫声中了……

★说起《任天狗》，突然想起了几天前一个朋友发过来的狗狗玉照。这位MM在冬天常搂着狗狗睡觉，因为狗狗的身体很温暖。我一听突然觉得有点不对劲，"它要是尿尿怎么办啊？ —_—！""我就开门让它自己去卫生间啊！ *^_^*"……嗯，看来《任天狗》那些随地大小便的狗狗跟它比还是不懂事的小P孩呢！

★做完这期杂志终于要出去转转了，说起来好像有一年的时间没有旅游了，前几天有个同学从海南度假归来，听他绘声绘色的描述真是羡慕地直流口水。虽然这次出行不是去海南，不过能呼吸一下野外的新鲜空气，就已经算是一种享受了。

邪魔天使



◆《火焰之纹章 苍炎之轨迹》和《浪漫沙加 吟游者之歌》为什么要一起推出……这存心是让人不想活嘛。(T_T)这个时候才能深刻体会到"鱼与熊掌不可兼得"这句话的真正含义。

◆《苍炎》升级就能力时的"魔音"，再加上《沙加》的灯泡——能够在这样的双重煎熬中生存下来，我发现我的生命力真是和小强一样坚挺。

◆看了《史密斯夫妇》的预告片，对这部电影是越来越期待了，皮特和安洁莉拉，我最喜欢的两名影星同时出现在一部影片中，怎能不支持！

◆《SEED D》渐入佳境，基拉的强势让我对《第三次机战α》更期待了，什么时候超级自由高达才能出现在新作《机战》中啊。

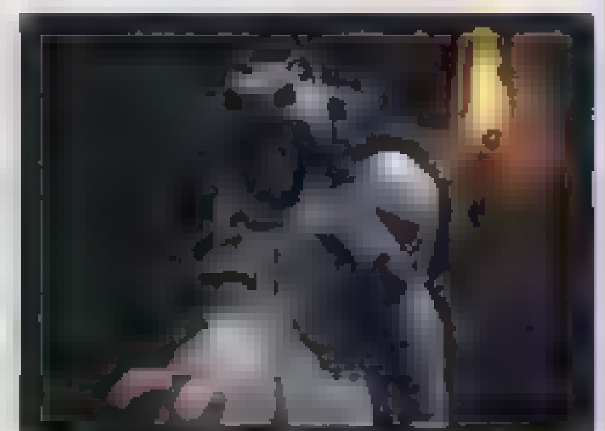
胜负师



Ⅰ4月23日，八位小编在levelup.cn论坛与读者在线交流，我也是其中一员。四个小时的交流时间里手一直没停下，读者的热情似滔滔江水……无论是赞美，还是指责，对于UCG和小编个人都是一种财富。希望今后还有机会和大家进行这样近距离的接触。谢谢！

Ⅱ最近没什么让胜负师特别关注的游戏，有时间研究《铁拳5》了。这期主要研究了三个新角色，比较难用的是飞鸟，比较强悍的是冯威，比较有趣的是雷文。用雷文把其他几个小编打郁闷了，还是那句话，对角色性能不熟悉就是吃亏。

Ⅲ多边形要收集步啦A梦的指套玩具，我也出了份力，帮他弄到了"小霸王"大雄。


▲GOD OF WAR？GOD OF COW

Ⅳ爱情 是场最美最远的旅行 沿途遇经泥泞 偶尔阻碍我们的前进 感到你的体温在我怀里 像阳光和煦 巧妙的熔化 我的不安定 Forever love Forever love 我只想用我这一辈子去爱你 从今以后 你会是所有 幸福的理由 [《Forever love》王力宏]

纱迦



☆离开了定居两年之久的故居，真是怀念啊！搬家把人累了个半死，到了新居又得重新布置，搞得我最近玩游戏都没心情了。最寒的是房东在我的卧室里留下了两个东西，一个是一位小朋友亲手绘制的等身长的美少女战士挂历，另一个是全体美少女战士大集合的竹席，搞得天天都有同事来参观。


▲《荒野兵器4》的漫画连载得实在太慢了，目前进度才到拉克薇尔加入，很怀疑漫画能否连载完毕。

☆最近又重新看起了《卫斯理》系列小说。第一次看《卫斯理》是初中时候，后来到了大学有幸全部看完。我特别喜欢夜晚一个人坐在空荡荡的房子里看小说，只是看着看着就忽然觉得房子里有这么多镜子实在是太恐怖了！

☆5月26日，《NAMCO×CAPCOM》；6月30日，《源氏》；7月7日，《樱大战Ⅴ》；7月14日，《第3次超级机器人大战α》！

卡伦



■最近受邀去levelup.cn论坛和读者们进行了四个小时的交流，感觉还是相当不错的，也收到了许多中肯的意见建议，希望以后这样的交流机会还能更多一些吧。

●NBA季后赛大战开始，由于火箭队大部分比赛都是要在早上5点多开始，看来之后的日子里我也只好早睡早起了。姚明前两场的比赛真是大相径庭啊，第一场总共只拿了10分，而第二场竟然第一节就拿了17分……

◆由于某人到要进行考试的缘故，所以已经有很久没有见过面了，而联系的时间也变得少了很多，感觉实在是颇为不爽。FAINT，为什么主动保送还要参加考试！还好只用再坚持一个多月的时间就可以过去了……

www.plumbook.cn

GOUKI



◆多边形闹着要集齐某品牌冰淇淋附送的哆啦A梦指套玩偶，自己也帮着吃了几个，冰淇淋不错，玩偶更是有趣，弄得我也想集齐一套摆在电脑上。不过吃多了甜食会增加脂肪，虽然Gouki不担心自己会变胖，但国青队的教训告诉我们“胖子”和“脂肪”是两个概念，一定要多吃牛肉和蔬菜啊。

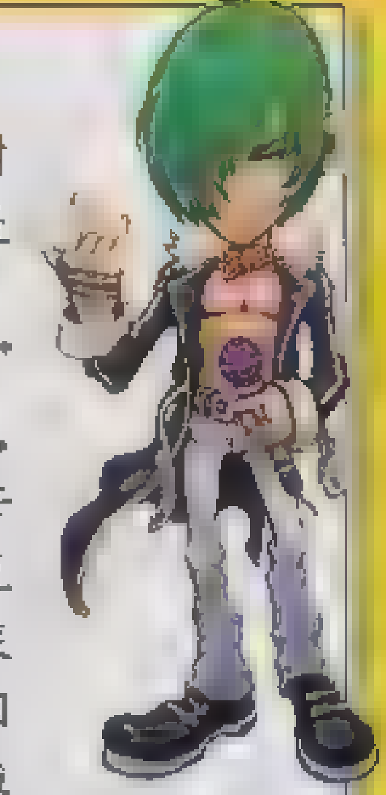
◆最近每天晚上都会和卡伦对战《WE8LE》，5局3胜制，结果是互有胜负。重要的是双方都玩得很认真，自己倒是很享受这种认真对战的感觉。现在阿根廷队的阵容变成了4–4–2A，单后腰。忽然发现克雷斯波不在状态的时候拿路易斯·冈萨雷斯打前锋的效果也挺不错的。

◆听闻《潜龙谍影4》将会在E3上正式发表，除了期待，还有一些疑问。在观看了EA在Xbox360上制作的《MADDEN NFL》宣传片之后对下一代主机的图像表现能力有了更加直观的认识，画面更加出色了，游戏制作成本和制作时间也就相应要增加，希望这不会是一柄双刃剑吧。

◆**[马拉多纳醒目！]**以下是世界著名球星对于马拉多纳评论的精华摘录

齐达内：“我曾看过一个马拉多纳玩球的录像，而马拉多纳在那个录像中不断重复着一套动作：他把球放在罚球点上，然后把球踢向球门的横梁，然后在球弹回来的一刹那再把球踢向横梁，然后弹回来再踢。如果换左是我，我可没法做到……”

D·S



〓4月23日在levelup.cn论坛作客同众玩友聊天，虽然热烈的讨论持续了四个小时，但由于种种客观条件所限，偶的回帖速度实在是慢得不成样子，还望大家见谅。

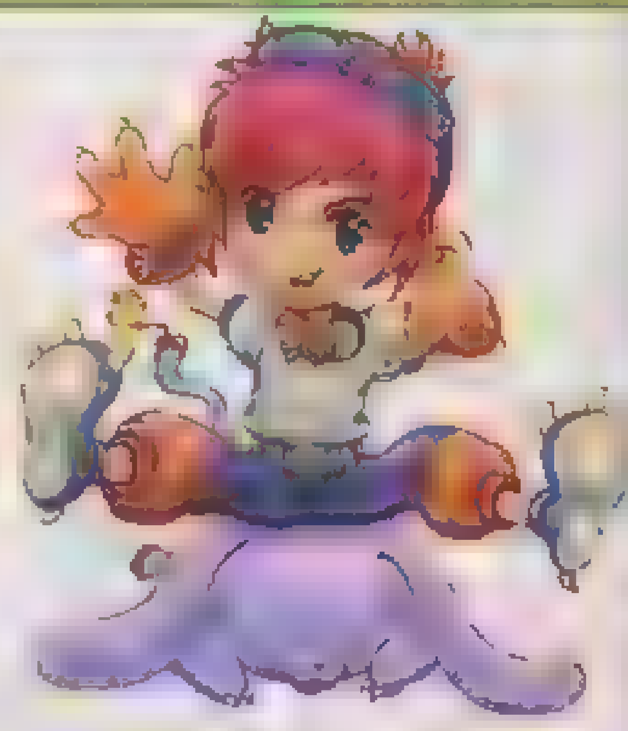
〓某次和朋友煲电话粥时偶然发现自己似乎得了“手机依赖症”——手机必须要24小时开机并随时带在身边，否则便会有种莫名的不安感，生怕会错过某些重要的电话或信息。朋友闻言后当即毫不客气地把我定义为“胆小的男人”，我习惯性地笑笑打算反驳她，然而话在嘴边转了许久，最终凝固成了默认……是啊，从某种意义而言，现在的我确实是个胆小的家伙——因为害怕失去，所以害怕拥有。



▲本期推荐专辑：《编号89757》——林俊杰

〓林俊杰的新专辑《编号89757》确实不错，不过……为什么我每次听到这名字都会第一个联想到《唐伯虎点秋香》中的“9527”？ –v–b

猫太



◎4月23日那天在levelup.cn上与读者在线交流，场面好壮观呀！这么难忘的经历猫猫还是第一次遇到呢！感谢大家的意见和支持！

◎最近在达人的指点下，每隔一两天都要学习绘画。不过我没有什么绘画天份，所以只能从最基本的定位开始，稍有成绩就放出一张图给大家看吧！(˘ᴗ˘)



▲如果能在PSP上以前三作为蓝本制作《波波罗》新作就无敌了！（梦游ing）

◎《任天狗》不愧是一款大作，在游戏中的狗狗十分写实，估计光是动作捕捉就花掉不少时间。具体的玩法和乐趣可以参考一下猫猫的神侠哦！

◎猫属性预言——吉！一辈子能称得上是知己的朋友不多，如果遇上一定要好好珍惜，和他们在一起，你会找到更多快乐。

◎《永恒玛娜2》的地图移动系统改回了地点移动，幸好材料没有品质的设定，要不又会出现诸多局限了。不过两位主人公的声优似乎不怎样呢……

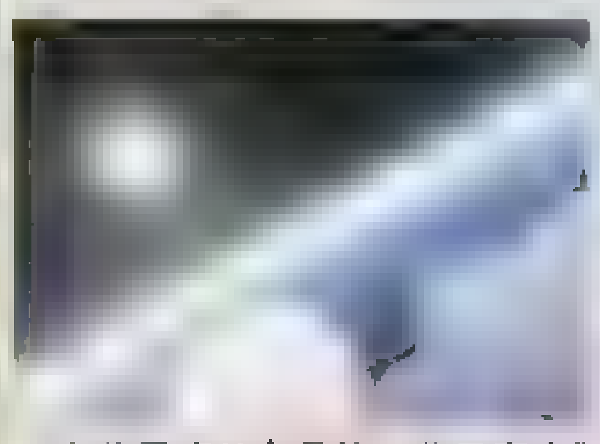
◎希望全家人能健康快乐……

SOUL



■最近上班老是忙得都忘了戴上耳机听音乐，唉。(>_<)

■《星战Ⅲ》的游戏版好像还不错，蛮酷的样子，尤其是发售日——05.05.05（2005年5月5日），不过电影可是要到5月19日才公映的，也就是说，《星战Ⅲ》的游戏版比电影还提早两周上市……据说游戏中可以提前欣赏到十几分钟的电影片断，有诱惑力啊。(⊙o⊙)



▲之前用了N个月的“蓝天青山”终于换成了这幅太空图，希望这幅图能够时刻提醒我“站得高，看得远”……（什么跟什么啊）

■4月23日下午1点准时在levelup.cn上和各位玩友“面对面”交流，真的是非常开心的一个下午啊。另外SOUL还在levelup.cn上放出了“126期SOUL的秘密花园一里版”，也是大受好评，SOUL还收到了15朵“鲜花”，呵呵，真是谢谢各位了。(\^o^/)

■繁忙的四月，终于要过去了，仔细回忆一下，真的发生了好多事情啊，这个月太多终身难忘的事，太多人生的第一次了。（什么，你说每天都是人生的第一次？我倒^^）

多边形



○最近……这一个月……我居然……都在……玩……PC游戏！PC版的《WE8I》、PC版的《真·三国无双3》、然后就是4月26日开始公测的《魔兽世界》……天啊，我干脆去做电脑游戏杂志编辑算了……（顺便说一句，对一直坚持工作的我的电脑表示敬意……）

△又得提一提《魔兽世界》，因为这样那样莫名其妙乱七八糟稀奇古怪迫不得已（此处略去形容词若干）的原因，我改练人类了……说实话，我对人类是一点都不了解，不过倒也可以从另一个角度去体验这个网游了，来吧，一起去感受艾泽拉斯吧！（顺便说一句，我恨10位的账户名长度限制……）

□某品牌的冰激凌展开了“哆啦A梦指套玩偶赠送活动”，每次吃一杯冰激凌就可以随机获得一款，总共有12款，到本期杂志截稿前多边形已经搜集到了10款，希望在E3之前能搜集完毕……（顺便说一句，因为这个多边形是目前编辑部的冰激凌之王……）



▲是不是很可爱啊！这些小家伙现在都聚集在多边形的显示器上，每天看看哆啦A梦，心情也大好^_^

×4月23日，与众多网友在levelup.cn论坛上热烈交流了一次，大家的热情真是让在下受宠若惊，无奈因为网络和其他客观的原因（后来据论坛的数据统计，交流专用帖平均每分钟有8条回复，每秒钟有2.3个人点击，并造成当时论坛严重堵塞），很多朋友提出的问题都未能及时解答，还请大家见谅，希望以后有机会和大家当面交流！（顺便说一句，再次感谢levelup.cn论坛的大力支持！）

紫枫



◎正准备考虑入手PDA，目前还在选择品牌的过程，大家有什么好推荐的告诉偶吧！^_^

◎《任天狗》强烈推荐！已经准备入手一款《柴犬》送给紫嫂，上月送她的纯白版NDS和《瓦里奥模模乐》据说只用了不到2天就彻底通关，难道说比偶还有游戏天赋？虽然这方面偶确实没啥天赋，可还是有些受到打击的感觉。

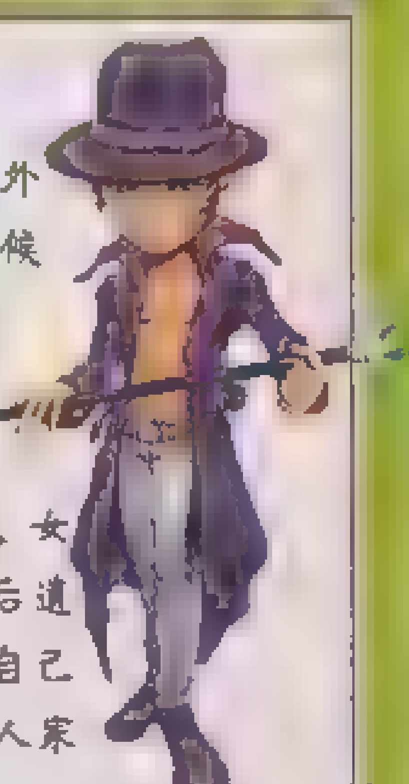


▲本月最大的喜讯大概要属家里的P少爷终于有后的事情了。

◎上期放出银狐夫妻的照片之后，好多朋友都很感兴趣，收到了不少关于询问那两个小家伙的信息。以后有时间的话偶会在levelup.cn论坛上开一篇关于家里那一堆宠物的帖子，要是有兴趣的朋友，可以去那里看看，顺便也可以发信息给偶。

◎请大家跟我一起念：“紫嫂快来吧！紫嫂快来吧！”

泰坦



◇因为levelup.cn方面的事情比较多，最近开始关注更多游戏之外的东西，只有工作之余玩玩游戏，这种感觉好像回到了几年前，这时候才发现游戏的诱人之处，是想玩却又没机会玩。

◇在levelup.cn论坛短信息和UCG电子邮件里收到同一个读者朋友的来信，写了千余字，询问自己和游戏、女友之间的关系。我觉得游戏就是游戏，只是个爱好，没必要上升到人生的高度。另一方面，女人容易显得楚楚可怜，男人通常不是东西，这是千年来男尊女卑的后遗症。近百年来，这种状况正在逐步被扭转，女人有自己的事业和生活目标，和男人一样努力，但与此同时人家却没扔掉上帝赋予她们的超级武器——泪水。女人一哭，大家都心软了——肯定是男人不对啦。还有什么好说的，哭肯定是因为受了委屈嘛，肯定是因为不爽嘛，哪有占了便宜还哭的？男人承受能力高一些，既然不爱哭，自然要多承担一些不平，这也正常嘛。



▲徐姐30岁啦！

◇真期待5月的E3展啊！当然，在这之前，我和胜负师还会如约为大家带来一顿丰盛的美餐，我也会写一些最近遇到的一些事情，嘿嘿……

www.plumbook.cn



火纹专辑第二弹
火焰之纹章 完全事典II
FIRE EMBLEM
火焰之纹章
完全事典II
THE COMPLETE BOOK II
最新作《苍炎之轨迹》收录其中！
最老到最新，一网打尽！
访谈秘话
系列诞生15周年制作人特别访谈，
带给您不为人知的秘密！
资料原画
系列作品完全补完！
让您领略名家画师的精美彩绘！
“火纹”诞生15周年纪念特典
16开200页精美特辑
+
系列精华曲CD
+
《烈火之剑》全人物扑克牌
5月中旬开始上市！



掌机王SP
赠
赠
“耀西”
主题钥匙包
“波波罗”
主题书签
口袋光环
VOL.16
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
16
5月15日全国上市！



中国移动通信
CHINA MOBILE
移动通信专家
空中下载玩新鲜的，
我就是M-ZONE人！
动感地带
我的地盘 听我的
啦啦啦，啦啦啦，我的SIM卡升级啦！新的M2.0卡，不仅为M-ZONE人统一设计了专用菜单，其中还特有"我的身份认证"功能，更方便享受M-ZONE人专属优惠。最新鲜的是M2.0卡提供空中下载服务，所有动感地带的数据业务都随我自由下载、菜单自由更新，下以前不能下的，新老M-ZONE人一起下吧
"动感地带"(M-ZONE)——**我的地盘，听我的！**
M2.0卡
动感地带精彩业务：
客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！





编辑短信 **DB** 发送到**800202**

仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 **前三天免费试用！**

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信 "UCG" 发送到8002601 定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，**不限条数**不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录

http://ucg.shenme.net/

同样**免费不限量**，更方便更快捷。



	14252 逍遥叹	10765 gong fu fighting
14273 心中的日月	14264 你到底爱谁	10759 不公平(斗鱼片头曲)
14246 童话	14237 瓶中沙	4033 丁香花
14276 花与剑	9090 猪八戒背媳妇	3513 开不了口
3603 痴心绝对	3669 最火迪曲	3867 爱情诺曼底
3716 七里香	4846 今晚感觉我的爱八音盒版	10023 倒带
3695 眉飞色舞	14461 野蛮女友(超长版)	3218 我们的爱

编辑短信 UCG+图铃编号（例如"UCG9323"）到 8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010—85860661

读者推荐铃声

《圣剑传说 3》晚上地图音乐	发送 211554 到 335598
《勇者斗恶龙》地图音乐	发送 211555 到 335598
《暗黑编年史》Peace Of The World	发送 211556 到 335598
《火焰之纹章》斗技场音乐	发送 211285 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamehalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

2月获得包月短信新闻大奖的读者是来自上海的——

王跃霆

奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010—68083018

www.plumbook.cn



中国移动通信
CHINA MOBILE
移动通信专家
我的特权升级，
我就是M-ZONE人！
动感地带
我的地盘 听我的
M计划
M2.0卡
原地踏步很没劲，连升两级才算高——动感地带现在就有高难度大动作！M计划二月全国启动，M-ZONE人每1元通话费都可以积累成M值，M值越高，我的回馈就越多！同时，SIM卡升级M2.0卡，提供最新鲜的空中下载服务，所有动感地带的数据业务都随我自由下载、菜单自由更新！此外，还有更多想不到的特权，给我高人一等的享受。"动感地带"(M-ZONE)——我的地盘，听我的！
客户服务热线 1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn
动感地带精彩业务

浙江大学 计算中心
ZHEJIANG UNIVERSITY

中国美術學院 成教院进修部
CHINA ACADEMY OF ART

联合招生

游戏动画 影视动画

HTTP://WWW.NOWCG.COM

为了响应浙江省委、省政府关于打造"杭州动画之都"的号召，开展非学历教育工作，以满足国家广电总局首批授予的[illegible]国家动画产业基地及国内各大游戏、影视公司[illegible]的需求，培养国内数字艺术领域企业[illegible]艺术修养与专业知识兼备的[illegible]人才，浙江大学计算中心[illegible]中国美术学院成教院进修部于2005年[illegible]游戏动画、影视动画专业班招生，相关事宜公告如下：





✲ 办学优势

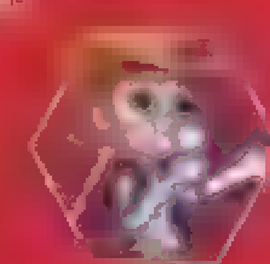
浙江大学是直属[illegible]"211工程"和"985计划"[illegible]大学，中国美术学院是全国[illegible]艺术[illegible][illegible]



✲ 主要师资

[illegible]

✲ 专业及学制



游戏动画专业（全日制一年）：

[illegible]

影视动画专业（全日制一年）：

[illegible]



✲ 证书

[illegible]



✲ 就业方向

[illegible]



✲ 报名地址

[illegible]

邮政编码：310058

电话咨询：[illegible] 传真：[illegible]

报名截止日期:2005年7月1日

E-mail: zhaosheng@nowcg.com

HTTP://WWW.NOWCG.COM HTTP://WWW.NOWCG.COM

www.plumbook.cn

eswc 山东赛区官方网站详情请点击 www.eswcn.net （即日起开始报名！）

电子竞技世界杯 山东赛区承办方：山东次世代



山东次世代

CSD GAME

www.nextgeneration.com.cn

各地连锁加盟店详情请浏览网上商城。欢迎加盟！

贺 新店开张！ 济南市赛博数码广场二楼206A精品店

电话：0531-2398069 QQ：113908941

批发、零售PC.TV电子竞技设备及游戏公仔、扭蛋、手办等。

微软、罗技游戏设备分销商



特大喜讯 凡在本店购买正版软件者，均可自动成为会员，起价60元（PSP）/38元（NDS）/80元（NGC）软件随意贴换！

旋转瓦里奥等特色GBA卡，也可等同于以上软件随意贴换，解释权归次世代所有。

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）

电话：0531—8559816 6629587 2393967 营业时间：9：00—21：00

E—mail：gamecsd@163.com QQ：315103906 350009012

分部：济南山大路178号银座数码一楼南厅3—150号

电话：0531—6629665 13506410809

银行汇款 工行：160 214 030 101 573 2785 刘庆娥

交行：405 512 710 430 783 07 牛强

东京游人 上海龙城电玩

本店售出PSⅡ、PSP主机者，凭当天发票报销车费30元。

本店售出主机均为原装，原厂封条，一机一号，决无虚假！

购得本主机，即可成为本店会员。

PSP 1850元（当天最低价）

50元正版游戏任意贴换

PSone机 520元

购得本主机，即可成为本店会员。

NDS 日版机：1XXX元

GBA或SP现可以贴换

NGC（全兼容）1099元

PStwo 超薄机（全配）1280元

贴，贴，贴，换，换，换

PSⅡ现可以贴换PStwo

PSII 趣闻无双 限量版 880元

限定版水晶冰点透明+IC 1780元

XBOX 1550元

EYE TOY 限量同捆版+游戏 460元

EYETOY：290元

GBASP 只需730元 贴换

NDS

凡是有SP主机的玩家无论新旧只要可用均可贴换全新NDS日版

本店特别回收超任SFC主机及博士七代磁碟机、套机及SS、DC。

收购：PSⅡ、XB、NGC、GBA、PSP、NDS等各类主机及原版游戏

本店长期供应各种GBA芯片记忆游戏卡带，购得本店卡带无条件免费换卡二次（节目任选）

火热消息：美国动画片“变形金刚”（1-3季）共13DVD 280元 背快邮费20元

PSⅡ全自动金手指：在我们的字典里，没有GAME OVER！！

应有尽有的电玩商店。周边，零售，贴换，收购，寄卖，维修，玩具，手办。全方位综合电玩本店各类软件，配件品种繁多，欢迎阁下光临！

天津海虹

以诚取信 顾客至上

本店主机均为原装，物美价廉，欢迎惠顾！

本店经营 ★PS2主机、PSone、PSP、NDS、小神游SP

PS经典系列中文版游戏

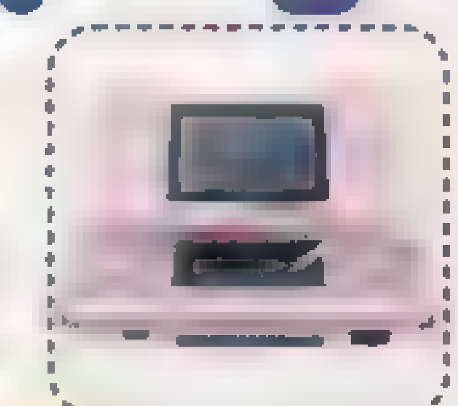
上海银河电玩 世界电玩

以下主机皆可贴换500元起



价格：888RMB

NGC免引导IC“海虹”到货



价格：1088RMB

颜色：粉红、粉蓝、黑、白



价格：1666RMB



价格：1299RMB

品种：水晶版、生与死限量版

XBOX台版＋原装手柄＋防烧IC＋大功率电源＋AV线＋10张游戏

本店新到小神游GBA SP价格请电询

上海·银河·电玩

WWW ameclub- com cn

地址 上海黄浦区福建南路64号

联系电话 (021)63733488 13918106851

公交线路 地铁1,2号线，轻轨

营业时间 9:30-20:30

邮购24小时到货

欢迎光临网上商城



价格：1249RMB

大陆版50009 IC已到货

PS2 70007全新主机＋原装振动手柄＋防烧IC原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张

50009行货主机＋原装振动手柄＋防烧IC原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张 1450

世界电玩

联系电话：13501665957

联系人：贺小波

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店





信誉是我们的生命力！

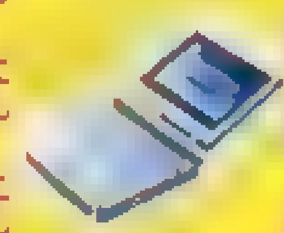
原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

上海P·K数码彭浦新村临汾路新店开张了!!!

高价回收PS II 主机

SP全新机	645元
SP翻新机	545元
GBA全新机	520元
GBA翻新机	399元



为满足低价位消费业务本店高价回收各类主机 掌机并可以旧换新。GBA最高回收价300元，SP最高回收价500元。(绝不压价)

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘用了专业的维修技师，打造了当面改机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群上得到了良好的口碑，打造了P·K数码在一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

现由于本公司业务需求量不断扩大，在广大顾客一致认可和支持下公司决定在交通便利地铁直达的彭浦新村，临汾路商业街开设新店。为回报广大顾客对我们的支持，借新店开张之际，公司决定从

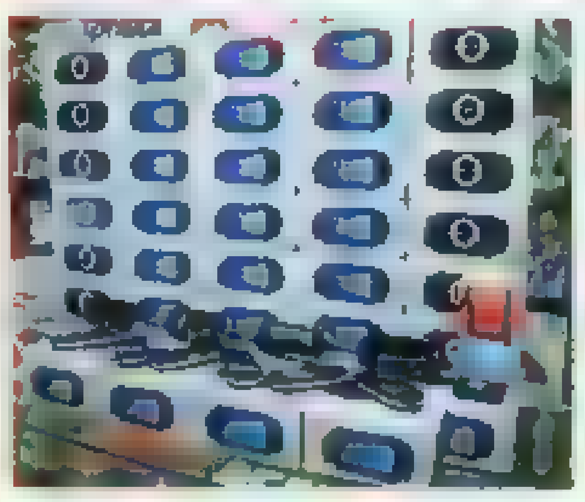
5月3日至5月16日，凡在彭浦店购买主机者一律低于进价发售，决无虚假，此次活动时间有限，买错失良机。

想买真正的全新机请到本店来 来就送车费!!! 谢谢光顾!

请大家到易趣网查询我们的信誉度。

易趣唯一一家拥有实体店面的店铺。

XBOX大量正版软件 版面有限 有意者请来电咨询!

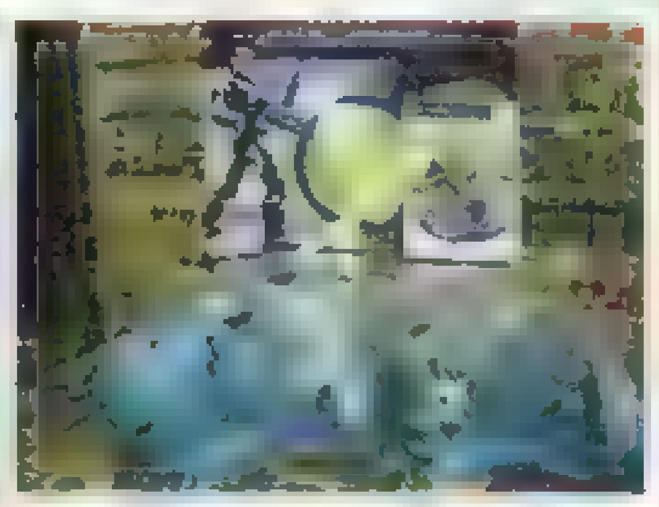












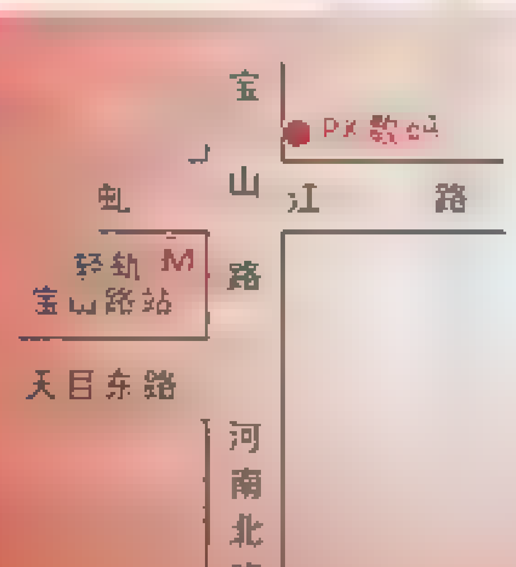
总店：上海市闸北区宝山路1??号(近虬江路 天目东路)

电话：

联系人：赵伟?　邮编：200071

公交：轻轨1号线直达宝山路站、66、65、5?、?8、10?、619、?78

营业时间：10：30—20：30



分店：上海市闸北区临汾路上彭浦新村367号

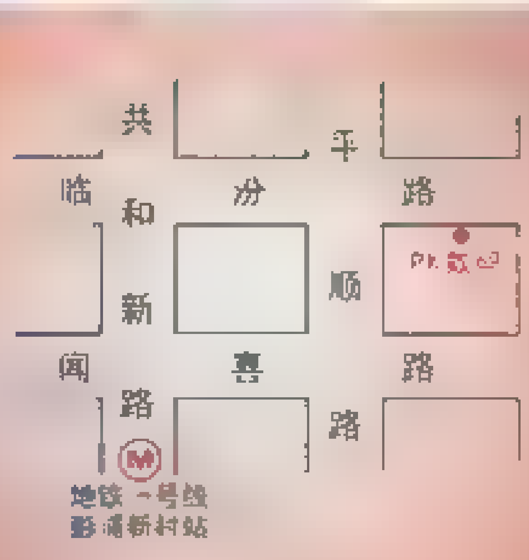
电话：021 6683 5?6

QQ 171330078

联系人：张杰

公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线

营业时间：10：30—20：30



招商银行卡号：9555 5002 15?4 1225

持卡人：张杰

工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494

持卡人：张杰

&3DM-SMV


京王子
GAMESON
中国游戏史上最强手柄
京王子新世代手柄（GA-PSII-3005）
兼容 PSII/PSI/PSX
海量 98% 以上游戏操作功能
日本顶级外观造型及程式设计
双震动功能
可选择数字．类比两种操作模式
功能键设有蓝色 LED 灯
3D 摇杆三段灵敏度调整
日本进口材料，透明度高及保护力强
NDS 保护贴
日本进口材料，透明度高及保护力强
优质 PVC 透明材质，不含毒素，全面有效保护您的主机
如欲垂询，请联系京王子各地区代理
华东地区
华北地区
华中地区
西北地区
东北地区
西南地区
华南地区
恒浩电子科技有限公司
ETERNAL GROWTH ELECTRONIC TECHNOLOGY CO.LTD

凭此广告可到总店领取赠品一份！

网址：www.chuangguanzu.com www.hncgz.com

河南闯关族电子电玩商行

神游机、小神游 GBA.GBA SP 河南郑州代理　神游加油站郑州地区官方授权

贺新店加盟：上海市普陀区金沙江路 57 号闯关族　电话：021-28807589　联系人：安先生

版面有限请上网查询！

汇款地址：河南省郑州市顺河路 2 号院 1 号楼（省旅游局家属院）　收款人：葛谦　邮编：450003　交行账号：601428 1062 6454803

喜讯

1.正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。
2.行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾。
3.高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。
免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

招商：知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，盼望与有识之士共同发展。

招聘：因业务需要，公司需招聘业务员　市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

PSP、NDS 已经到货，现有多款 PSP、NDS 正版游戏价格请电询。

PS2 50009（主机+原装手柄+电源线+AV 线）全套不拆机	价格电询
PS2 70006（主机+原装黑黄+电源线+AV 线）全套不拆机	1400 元
PS2 70007（主机+原装黑黄+电源线+AV 线）全套不拆机	1400 元
PS2 50007（主机+原装黑黄+电源线+AV 线）全套不拆机	1800 元
PS one（主机+原装白黄+电源+AV 线）	580 元
XBOX 普通版（主机+AV 线+电源线+原装手柄）	1500 元
XBOX 珍珠白（主机+AV 线+电源线+原装手柄+正版盘）	1650 元
XBOX 普通版（白　日）	1350 元
XBOX 限定版（绿光、白光）	1650 元
PSP 豪华版	19XX 元
NDS 日版	10XX 元
NDS 美版	请电询
小神游 GBA 套餐	请电询
小神游 GBA-SP 套餐	请电询
神游机送神游票　送游戏	请电询
神游机加油袋	请电询
PS2 健身功夫毯	260 元
PS　PS2 用单手手柄	仅售 80 元
龙珠手柄	70 元
索尼克公仔+正版盘	100 元
奥林巴斯眼镜电视	3300 元
GBA-SP AV 转换器	160 元
GBA-SP 2 代电影卡	150 元
GBA SP 3 代电影卡	288 元
GBA magic 256M	298 元

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室　电话：0371-66052708 13803888563

闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族　电话：0371-63924564 67287309

闯关族旗舰店及业务洽谈地址：郑州市二七[illegible]　电话：0371-66987363 66996388

各地连锁店：上海市普陀区金沙江路 57 号闯关族　洛阳市上海市场牡丹路中段星云电玩　登封市高中対面新世纪文具店　周口荷花市场漯州商贸城一楼 007 号闯关族　洛阳新通洲商场　楼北斤闯关族　焦作学生路部队医院对面闯关族

湖南火星电玩

批发、邮购、零售

www.mars-game.com

热烈庆祝湖南火星成为京王子湖南地区总代理　在此期间购买游戏主机“PS2 GBA GBASP NGC XBOX NDS”及PSP正版游戏软件　主机配件　都会给新老邮购客户一个惊喜特价　您可以通过QQ 6211920（全天在线）、及邮购部电话、手机短信，都可以查到最实惠的特价。火星电玩欢迎您，并免费提供技术支持，您有任何维修难题请拨维修部电话 0731-412715 为您真诚服务

GBA 中文卡带区

GBA 卡带区
（如有质量问题，免费 3 个月包换）

FIFA2005 足球 64M　实况足球 2 64M　超级战争 1+2 64M　龙珠大冒险 64M　龙珠对决 64M　龙珠 2.5 版 64M　钢之炼金术士 64M　蜡笔小新 64M　炸弹泡泡糖 64M　指环王 1 2.3 64M

PSP 单机
（NORMAL 普通型）[illegible] 元
（豪华型 VALUE PACK）1950 元
PSP 512 记忆棒 Scandisk/索尼 540/560 元

NDS 港版单机全套 1180 元

所购主机每台赠送 5 张，所有主机 3 个月之内出现问题包换！

二手主机回收价格

GBASP 主机	400-480 元
GBA 主机	230-280 元
GBC 主机	100　150 元
GB 厚机	40 元
GB 薄机	50-80 元
DC 主机	130 元　160 元
PS 主机	120-140 元
PS2 主机	400-800 元

重点推荐区

PS2 同步全新光头	250 元
PS2 真正全新光头 C 型	420 元带包修
PS270000 系列全新光头连光头连整套	160 元
PS250000 系列全新原装电源板	80 元
PS250000 原装驱动片（BA5815）	50 元

友联数码

http://www.tvg.com.cn

友联数码是小神游湖南代理，同时也是湖南网上游戏产品购物超市。友联游戏商行，曾是全国游戏界最先开拓市场的元老之一，它依凭雄厚的经济实力和卓越的技术优势，开创了一个全国知名，江南竞秀的品牌老店。现与广州、香港业界几大老合作伙伴商定筹划，一个在地域上由湘、穗、港联为一体、冠名为“友联游戏商务网”的大网站应运而生了。我们热忱欢迎全国广大新、老客户光顾和支持我们的网站，争取全国范围内价格最低，质量最好，品种最齐，发货最快，以及保修、维修最到位的一流网站。“让顾客满意”就是我们的办网宗旨。



豪华型：1930 元
普通型：1760 元
PSP512 兆原装记忆棒：
索尼：580 元
Scandisk：560

NDS：黑、白机 1150 元
NDS：银白 1060 元

神游 SP，价格请电询！

神游 GBA：510 元

50009 原配置 1580 元

XBOX：1300 元

邮购地址：湖南省长沙市人民路 9 号 [illegible] 27 [illegible]　邮编 4[illegible]0001　收款人：李娜
农业银行卡号：9559[illegible]0612[illegible]10　持卡人：李娜　邮购部电话：0731-2417360 李小姐
建设银行卡号：4367422926780293325　持卡人：李娜　投诉电话：0731-6583056 徐先生

北京嘉兴游戏机经营店

大赠送 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
热线电话：010-82628869　大宗购物热线：010-82628898

★（东城区）美术馆销售中心地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010-64031591　传真：010-64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初先生　邮编：100010
交通银行：405512 4091 9849 609　农业银行：95599 8001 42038 66216　持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

PSP 豪华版套装 普通版 1790元 1960元（限20台）（32M记忆棒、原装包、耳机、线控、挂绳、电池、充电器）

NDS（多款颜色全套）1150元（限20台）

Xbox 绿光限定

PStwo70000型全系列 1290元（限30台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源）惊爆价 1488元（限50台）

原装主机

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

原装PS2 50009型大陆行货（主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源220V+AV线）

原装PStwo 70000型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	促销中！
原装PS2 50000AQ型水晶蓝（主机+原装电磁振动手柄+AV线）送电源 完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 50001型（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1780元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1690元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1950元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX 主机+直读	1590元／邮资50元
微软X-BOX 绿色透明限定版+两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软X-BOX 光环限定版+壹张原版游戏	1690元／邮资50元
微软X-BOX 珍珠白透明限定版	1695元／邮资50元
索尼PSone（原装振动手柄+AV线+电源）	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	980元／邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元／邮资30元

GT4 900度方向盘 1633元

铁骑2 1950元

PSII罗技手柄（4种颜色）390元

GBA卡大全　GBA卡免邮费

日本原装SP 620元

嘉兴维修中心三免服务

1.免费对各种主机保养
2.免费为各种主机检测
3.对维修主机免手工费，开充费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

配件大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮资1本4元，2本6元，3本以上10元

www.chinatvgame.com

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

欢迎加盟　欢迎点击

南京新世界电子公司

www.newworldgame.cn

公司宗旨：诚信经营 货真价实 天道酬勤 厚德载物

本公司最新成功：神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理　深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

拥有北通，游戏更轻松！小神游，我的随身玩伴！

现金回购与贴换大行动！彩GBC=150元　GBA=250元　SP=450元　现金或贴换　小神游SP特优价　NDS主机1080元　PSP主机 1850元　PStwo超薄机1380元　PSII50009行货机1488元

可正常使用的GBC、GBA或SP在新世界专卖店均可换取现金或贴换任何一款游戏主机。

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则，通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质，来自产地的一手价格，完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列，如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系），我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人，来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。（请认准新世界电玩标志）本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

经营项目："小神游GBA机""小神游SP机""任天堂神游机""任天堂NDS机""索尼PSP掌机""PSone""PSII""GBA""SP""NGC""XBOX"及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有动画DVD、玩偶、动漫周边等供您选择。

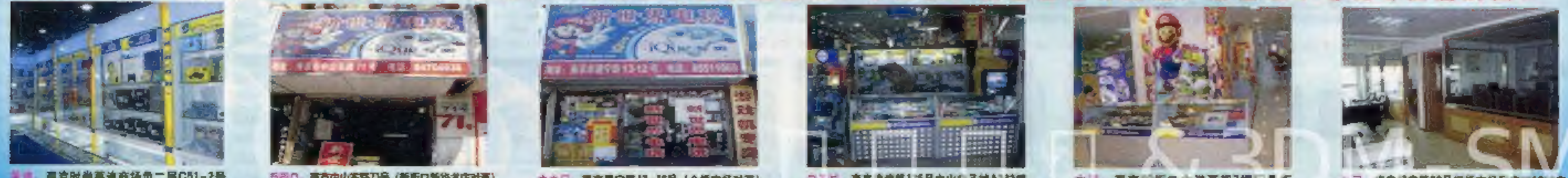

鼓楼：南京中央路41号-3（联通大厦斜对面）电话：025-83210718 联系人：李先生


建宁路：南京建宁路11号大院内 电话：025-85501269 联系人：卫先生

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东
电　话：025-85549329　85549539
电话／传真：025-85549329　85549539转107
邮购部：邮购地址：南京建宁路13号-12　邮购电话：025-85511068　收款人：高云　邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025-85501289　联系人：卢先生
批发热线：025-855021289　85514909　批发地址：建宁路11号大院内（新世界批发部）

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请在以下电玩专卖店购买：



欢迎加入"新世界联盟"加盟店计划，联盟成员统一推广，树立品牌形象，加盟店统一定价、统一形象、规范管理经营。联系咨询电话：025-85549329 85549539

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

邮购 维修 回收

本月特价：PSP 超 豪华版 WWW.16177.com

（PSP 豪华版一台＋原装1G 记忆棒＋原装贴膜＋原版盘自选一张＋网线一条＋原版盘免费贴换一次） 3950元

好消息 PSP 美版港版 请电询 豪华版：1980元 普通版：1850元 80元PSP游戏等价贴换

GBA-SP+850元 贴换 全新NDS 多款颜色 NDS 1120元 50元NDS游戏等价贴换

神游GBA-SP 送游戏 价格电询

PS II +690元 贴换 全新PStwo70000系列主机 PStwo 1390元

诺基亚N-Gage QD中文版 1890元 送游戏 免邮费

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧、以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件，本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PS2 50009型中国版（单机配） 1650元

PS2 50009型（套装）（双手柄＋记忆卡＋支架＋送游戏） 1850元

PS2回收750－950元，PS回收130－230元，DC回收150－280元，NGC回收480－680元，XBOX回收800－980元，GBA回收240－350元，GBA-SP回收380－520元，GBC回收150－240元，GB系列回收80－130元

GBA 经典卡带（免邮费）

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手PS2主机39001／30001／39006／39007＋双模动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1050元
二手XBOX主机美版／日版／港版＋双模动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1250元
二手NGC主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550元
二手GBA主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	390元
二手GBC主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	280元
二手NGP主机＋原版游戏卡（一盘） 200元　二手WSC主机＋原版游戏卡（一盘）	280元
二手GB雨机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150元
二手DC美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	350元
二手PS主机5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元
二手PSone主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款　　690／单机360元	
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	270元
二手日版原装SFC超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255元
二手PC－E加强版（附原版盘、原版卡）全套	450元

GBA4M记忆棒 28元　GBA8M记忆棒 55元　GBA月光宝盒（记忆棒翻金手指） 4M/8M 55/65元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone配件

新品介绍

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076　收款人：赖伟涛

建行卡号：4367420011600076929　持卡人：赖伟涛　乘车路线，地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）

车站 本店 宣武门 和平门 加油站 北

道具馆 电気

本月特价 $328 $228 $128 生化1+0+4 428 $328 $378 $178 $358 $328 $348 $458

BANDAI BANDAI生产的16位彩色掌机+5款游戏 $555

本店供应所有限定版主机

PSP·本体·ソフト好評発売中！

- PSP 1000K超值版 2080RMB
- PSP 1000普通版 1750RMB
- NDS 日版 1150RMB
- PS2 7000X 1480RMB
- PS2 5000X 1580RMB
- XBOX 港版/台版 1600/1555RMB
- NGC 日版/美版 1150/995RMB
- GBA 450RMB SP 658RMB

本公司主要销售日本、欧美、香港等地的进口商品，主要经营TV游戏，数码产品可以做到品种最全，速度最快。道具馆拥有自己的购物网站，和网下的实体店铺可以同城交易，外地的客户可以通过邮购来选购本店的商品。

成为会员机会无限

日版游戏	
首都高速	338
极品飞车	338
捉猴P	338
猴子学院	338
哆啰猫	338
大词典	338
苍穹的巨龙	338
麻将俱乐部	338
波波古罗斯	338
永恒传说	338
音乐方块	328
南梦宫合集	308
遥远的时空	580
三国无双限定	580
三国无双	368
浮游赛车	338
白发魔女	338
装甲核心	258
三国志5	338
恶魔战士	338
电车GO	338
炼狱	338
水滴PUPU	338
合金装备	338
泡泡龙	338
大众GOLF	338
美版游戏	
东尼滑版	398
蜘蛛侠	398
NBA	428
FAFI	438
刀封兄弟会	478
水银	368
合金装备	398
瓦里制造	298
玛莉64	298
天堂独太	298
我为你死	288
大合奏	328
口袋妖怪	298
两人的记忆	298
一比曲直	258
吃豆先生	338
耀西触摸	298
陨石方块	338
牧场物语	378
迷你游戏合集	258
半熟英雄	358
钻地小子	328
任天狗	338
山脊赛车	280
机甲兵团	300
学院侦探	280
一年战争	460
圣斗士星失	460
实况8国际网络版	490
凡人物语	480
铁拳5	480
铁拳尼娜	480

光明力量	480
合金装备3	450
合金装备2 实体	230
决战3	480
鬼泣3	450
鬼泣2	230
机器人大战SC	99
影之心导演版	280
侍魂零	290
JOE2	280
三国无双4	480
零红蝶	300
星海导演版	590
战国无双猛将	230
生化危机爆发2	230
鬼武者3	230
重生传说	298
KOF94	280
KOF3D强烈对战	280
GT4	520
机战α	220
鬼武者2	180
男忍	175
女忍	135
CVS2	210
幻想传说4	300
FFX2初回	230
混沌军势	150
蚊2	150
樱大战1带表版	270
机战MX	350
块魂	460
JOJO	180
三国无双4日版	480
FFX枪	1350
看见我的龙	320
玛克西姆	180
hack3	115
钢炼术士2	250
基连野望	300
网球王子	140
文章仓炎轨迹	480
大金刚3	350
丛林的节拍	290
萨尔达风的韵律	220

永恒的黑暗	150
旋转的棒子	280
玛莉聚会5	290
玛莉聚会6	390
路易的鬼屋	280
瓦里世界	250
F-ZOER	230
仙月传说	290
机器人大战GC	350
火影忍者1	320
火影忍者2	430
火影忍者3	450
阳光玛莉	320
口袋妖怪红蓝	50
银河战士	280
海贼王3	190
星际火狐	150
通灵王	120
VR射手3	150
Pn03	200
FFCC	300
坏玛莉制造	220
GPX	210
中央大陆战3	480
玛莉3合1	260
米老鼠聚会	150
2002东运会	130
新品 DOOM3	390
DOA 最终	520
御伽1	180
御伽2	230
HALO1	130
街头涂鸭	30
三国无双3	350
恐龙危机3	220

版面有限，无法一一刊登。

买正版请电询

游戏随时更新可以电询 店铺有相关正版游戏400多余种　以上为本店本月特价游戏目录

康定路 常德路 新闸路 西康路 北京西路

地址：上海市静安区康定路626号
联系人：王先生
电话：021－62587189　邮编：200040
交通：地铁2号线静安寺下、公交76、24、23、138、54等。

汉口路 人民广场 广西北路 福州路

地址：上海市黄浦区广西北路238号
联系人：倪小姐　电话：13916905032
邮编：200001
交通：地铁1－2号线人民广场下、公交20、23、41、43、18等。

邮购注意：
关于邮局汇款：上海市静安区（市西）康定路626号前门　王奕玮收
招商一卡通－9555 5002 1581 8948
工商灵通卡－1001 2113 0121 283 0939
建设银行－1215 5899 8011 0092 264
交通银行－405512 2511 5864200
农业银行－95599 8003 03840 73513
持卡人：顾熠萍

3DM-SMV
www.plumbook.cn

20万
大抽奖

即将启动

游戏梦想即将成为现实
幸运儿就是你!
还有神秘活动等待您的参与

特等奖 5名
五大主机任选两台+29寸纯平彩电



获奖者总数
1555名!

一等奖 20名
五大主机任选一台

二等奖 30名
苹果iPOD shuffle MP3

三等奖 500名
(奖品下期公布)

四等奖 1000名
(奖品下期公布)

游戏机实用技术 levelup.cn
具体活动细节参见下期杂志
(本次活动部分奖品由 levelup.cn赞助)

3DM-SMV
www.plumbook.cn